HOOG Spel

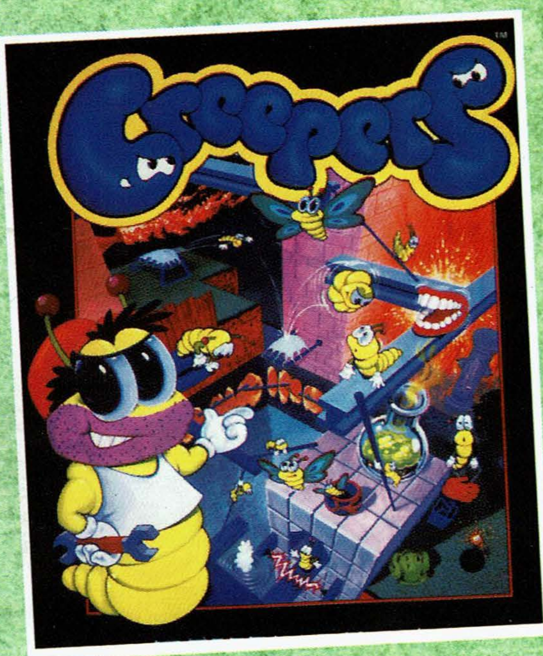
ƒ 7,95 · BFR 159

16



RINGWORLD

ULTIMA UNDERWORLD II



MICKEY MOUSE



DUNE II



SHADOW PRESIDENT?

BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS & POKES



ACTRAISER

MACINTOSH • MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Eddie Aarts, Helen Balens, Arjen Dirks, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hunter, Wouter Klootwijk, Ghlen Livid, Charles Matou, Henk Menning, Mithrandir, Peter Nouzo, Milco Peters, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Lynne Taylor, Rob Visscher, Rob van der Weerd, Laurens van Wijk, Erik van Wijk, Mart Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij: Rangeela BV Postbus 74034 1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Ongetwijfeld weet u wat een bar-code is. Juist ja, die streepjes-code die tegenwoordig zowat op elk produkt voorkomt. En waardoor cassières in supermarkten geen prijzen meer hoeven te onthouden, gewoon de sticker met de bar-code over het venster in de balie bewegen, de kassa weet wat u meeneemt, u weet wat dat moet gaan kosten. Maar wist u ook dat bar-codes een belangrijke rol bij het spelen van spellen kunnen spelen?

Wat achtergrond. Eind 1991 werd in Japan een LCD spel uitgebracht, u kent dat wel, zo'n piep-knor-knars spelletje met Gameboy-achtig scherm. Nu zijn deze spellen tegenwoordig echt niet meer de minste; een aantal kan absoluut concurreren met de betere Game Boy spellen. Nadeel aan deze spelmachientjes is dat niet van spel gewisseld kan worden: één spel per apparaat. Dit specifieke spel-apparaatje had echter iets nieuws: er werd een bar-code leespen meegeleverd. Door de leespen over bar-codes in de handleiding te halen konden verschillende instellingen zoals moeilijkheidsgraad en type spel gewijzigd worden. U kent dat wel, sommige videorecorders kunnen tegenwoordig ook op deze manier bediend worden. Maar al snel bleek dat ook sommige andere bar-codes effect hadden. En binnen twee weken steeg de verkoop van een bepaald merk cornflakes in Japan met zo'n 5000%. Hoezo? Door met de pen de bar-code van het pak cornflakes te lezen kreeg je oneindige levens! De jacht op bar-codes was begonnen!

Ook Bandai - in Japan een grote speelgoedfabrikant - bracht een draagbare spelcomputer met bar-code leespen op de markt, ditmaal echter wel met verwisselbare spellen. Het succes van deze bar-code games was zo groot dat rond augustus 1992 de verkopen van de Gameboy eronder begonnen te lijden. De bar-code spellen begonnen een heel eigen categorie te vormen en in te vreten op de Gameboy omzet. Reden voor Nintendo om deze zaak aan te pakken.

Eind 1992 kwam dan ook in Japan het eerste bar-code game voor de Game Boy uit. Steek het spel in de Gameboy, lees met de pen de eerste de beste bar-code in de buurt (van de TV-gids, een pakje sigaretten, het schoonmaakmiddel, 'n pak koffie, de luiers van kleine broer) en misschien hebt u wel een geheel nieuw level, wapens of zelfs spel ontdekt.
Rond de tijd dat u dit leest heeft het Japanse bedrijf Epoch de Barcode *Battler II Interface* uitgebracht. Met behulp van dit apparaatje kunt u de *Barcode Battler II* (een spelapparaat met bar-code leespen) met de Super Famicom (de Japanse versie van de Super Nintendo) verbinden. Tegelijkertijd brengt Epoch het Super Famicom spel *Doraemon - Nobita to Yoseino Kuni* uit dat via de *Barcode Battler II* beïnvloed kan worden.
Doraemon is een arcade actie spel, bestaande uit zes levels, waarin u monsters moet vernietigen en zoals gewoonlijk de wereld moet redden. Het spel kan zelfstandig gespeeld worden maar wanneer u de *Barcode Battler II* gebruikt om bar-codes te lezen en in het spel in te voeren kunnen geheime wapens, verborgen velden (welke via normaal spelen niet bereikbaar zijn) en zelfs geheel nieuwe spelvormen het resultaat zijn. Een tweede spel, *Barcode Battler Senki - Super-senshi Shutsugeki Sevo* komt over zo'n twee maanden uit.

En nu maar wachten totdat zoiets in Europa uitkomt. Als het al zover komt...

In Europa spelen ondertussen andere zaken. Zo heeft onlangs het Engelse farmaceutische bedrijf John Richardson Computers een proces aangespannen waarin JRC een ander farmaceutisch softwarehuis ervan betichtte een soortgelijk programma als het hunne op de markt te brengen. De sleuteltermen hierbij zijn "look and feel alike" (*er net zo uitziend en in bediening gelijk zijnd*). Dat kan nog een heel leuke worden met al die op dBase en *Lotus* lijkende programma's.
Het Engelse hof heeft op dit moment nog geen uitspraak gedaan, maar eens nagedacht wat dit voor de spellen-industrie kan betekenen? Directe klonen als bijvoorbeeld *Pac-yuppie* zijn uiteraard niet meer mogelijk, maar waar ligt de scheidsgrens? Want in feite zijn er maar een paar typen spellen. En om nu *Mario* te verbieden omdat het net als *Sonic* een platformspel is (of omgekeerd) gaat me toch echt iets te ver. En kan *Humans* dan verboden worden omdat het qua idee toch wel heel erg op *Lemmings* lijkt? Moeilijk terrein, denk ik, waar menig advocaat de komende jaren zijn brood mee kan verdienen. Als tenminste JRC het proces wint.

In Nederland - en binnenkort België - borrelt het op een geheel ander gebied. In deze tijden van diepe recessie - althans wat de computer hardware industrie aangaat - hebben een aantal ex-Olivetti en ex-Commodore mensen met financiële hulp van Olivetti een compleet nieuwe winkelketen uit de grond gestampt: *The Champs. The Champs* is een keten van in Nederland (per juni 1993) in totaal VEERTIG winkels terwijl vóór 1 october 1993 twintig filialen in België open zullen gaan. Begin maart gingen in Nederland reeds 25 winkels open. *The Champs* is een onderdeel van *The Challenging Company*, de andere poten zijn *The Machine Company* (een hardware postorder bedrijf), *The Multimedia Company* en *The Service Company. The Multimedia Company* specialiseert zich op multimedia projecten binnen het Midden- en Grootbedrijf, er schijnt zelfs al een contract met een Nederlandse bank afgesloten te zijn. *The Service Company* is een dienstverlenend bedrijf dat de drie andere poten van *The Challenging Company* ondersteunt.

Waar het mij nu even om gaat is de winkelketen *The Champs*. Deze keten zal uitsluitend A-merken zoals IBM, Olivetti, Rank Xerox et cetera gaan voeren. En - zegt men - tegen prijzen waar de kloon-aanbieders niet aan kunnen tippen!
Filosofie achter *The Champs* is een zo compleet mogelijk pakket tegen een zo laag mogelijke prijs aan te bieden. Voor hardware geldt daarbij ondermeer service aan huis (*on-site service* in hardware-jargon) tijdens de garantie periode.

En iemand binnen dat bedrijf moet het spel-licht gezien hebben! Want wie schetst mijn verbazing? Juist ja, men heeft een behoorlijke collectie spel-software in de winkels staan met zowaar unieke aanbiedingen! Zo zag ik *Super Tetris* voor MS-DOS VGA256 voor ƒ 59,50/BEF. 1159 en het *Lemmings Pack* (alle Lemmings-versies speciaal voor *The Champs* samengesteld inclusief een speelbare *Lemmings 2* demo) voor ƒ 89,50/BEF. 1739. Beide spellen kosten normaal toch al snel zo'n ƒ 150,00/BEF. 2900. Bovendien kreeg je bij ieder pakket een kortingsbon waarmee *Lemmings* 2 10% goedkoper aangeschaft kan worden.

Kijk, dat noem ik nou spelgericht denken. Een verfrissende opstelling vergeleken met de doorsnee computerwinkelier (de paar goede niet te na gesproken) die nog te beroerd is een spel voor je te bestellen. Over op voorraad hebben zwijg ik dan al helemaal. En het pijnlijke onderwerp updates schoffelen we meteen onder de mat. Wat ik met dat laatste bedoel? Lees Op de Zeepkist en geniet!

Zelf ervaring met winkeliers op hard- en software gebied? Hou me op de hoogte.

Al een goede joystick gevonden?

IN DIT NUMMER BESPROKEN

NU OOK VOOR UW Computer

ANOTHER WORLD - MACINTOSH
CIVILIZATION - MACINTOSH
PITFIGHTER 2 - ATARI LYNX
POWER MONGER - SEGA MEGA DRIVE
RISKY WOODS - SEGA MEGA DRIVE

PARODIUS

KONAMI PARODIEERT ZICHZELF. SUPER ARCADE ACTIE.

PAG. 14



CROSSWORDS

KRUISWOORDPUZZEL EN ONDER WINDOWS. IN HET ENGELS UITERAARD, DANKZIJ DEZE SIERRA UITSPATTING.

PAG. 22

DUNE II

VAN DE HAND VAN WESTWOOD, DE MAKERS VAN *EYE OF THE BEHOLDER.* KLASSE!

PAG. 23

LEGEND OF MYRA

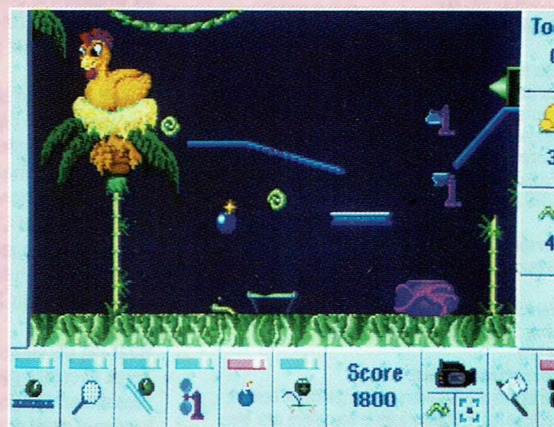
Is deze *Boulderdash* kloon de moeite waard?

PAG. 11

CREEPERS

PSYGNOSIS BRENGT ONS IN VERWARRING. IS DIT NU EEN *LEMMINGS* KLOON OF NIET?

PAG. 25



VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = MS-DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = MacIntosh
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

IMPORTEURSCODE

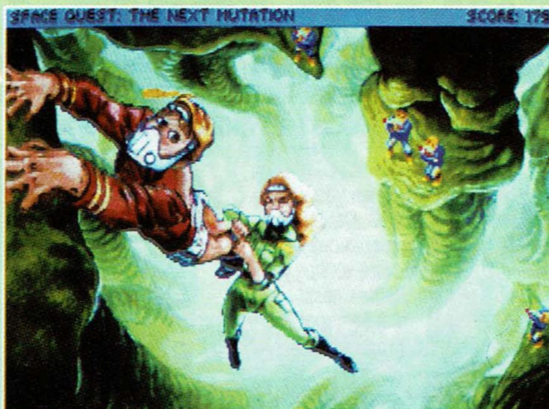
Nederland
1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51353
3 = Computer Collectief 020-6223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = Columbia Tristar 035-213246
11 = 999 Games 020-6445794

België
8 = Atoll 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

SPACE QUEST V

PAG. 35

SIERRA'S BIZARRE PARODIE OP *STAR TREK*. GESLAAGD OF NIET?



SHADOW PRESIDENT

PAG. 56

DE ABSOLUTE CLINTON-SIMULATIE. WOUTER KLOOTWIJK DENKT ER HET ZIJNE VAN.



RODE *oortjes*

Is er geluid na de Soundblaster 2.0? Tweede deel van de meedogenloze Hoog Spel geluidskaartentest!

PAG. 30

ECHT LEREN PILOT JACK

Daar moet u wel voor aan de slag! Al is het alleen maar eventjes de grandioze MicroProse prijsvraag winnen. Met als hoofdprijs een echt AVIREX leren piloten-jack en zijden sjaal! Wat u daarvoor moet doen? Kijk op pagina 58, zou ik zo zeggen.

ROADRUNNER

Meep Meep op de Super Nintendo: flits naar pagina 16

SUPER MARIO KART

Kartracen met Mario! pagina 20

MICKEY MOUSE

De Disney held maakt zijn opwachting op SNS en SMD. Eh, wat betekent dat SNS en SMD ook al weer? pagina 17 en 54

OP BEZOEK BIJ PSYGNOSIS

Jan Willem van Riet viel de hoge heren bij Psygnosis lastig met zijn vragen en intelligente opmerkingen. Het resultaat? Een forse hoeveelheid nog niet eerder vrijgegeven informatie. Geen roddels maar pure journalistiek!

PAG. 46

VASTE NOTERINGEN

ABONNEE WORDEN?

Bent u helemaal belatafeld? Lid worden van dat shit-blaadje Hoog Spel? Gratis Stikkie kwartet-spel, who cares? Extra 25% korting op software, drop dead? Fuck Off, who needs Hoog Spel anyway?

Als u er zo over denkt! FO yourself, dan maar liever niet!

Ieder ander schrijven we graag als lid in. Stuur in die bon!

Wat was uw goede voornemen voor '93 ook al weer? Juist ja! Ga niet langs af maar direct naar pagina 51!

BATTLE CHESS 4000

WANNEER EN DOOR WIE HET SCHAAKSPEL WERD UITGEVONDEN IS ONBEKEND, HOEWEL ER STERKE VERMOEDENS ZIJN DAT HET UIT DE INDIAASE PROVINCIE PUNJAB STAMT.

ONTWIKKELING EN VERSPREIDING

De vroegste bekende vorm van schaken (Chaturanga) dateert van circa 3000 jaar voor Christus. Het werd gespeeld door soldaten uit het Indiase leger. Chaturanga verschilde erg van het schaakspel dat wij nu kennen. Het kende olifanten, strijdwagens, paarden en soldaten, de vier onderdelen van het oude Indiase leger. De spelregels varieerden van stad tot stad

In sommige steden werd het met dobbelstenen gespeeld, terwijl andere steden er een aparte bordopstelling of bewegingsmogelijkheid van de stukken op na hielden.

Chaturanga werd vooral verspreid door kooplieden die het meenamen naar andere delen van India en ver daarbuiten. Door de verspreiding van de Islam kwam het schaken ook naar Europa. Hier begon het rond de 14e eeuw populair te worden en kreeg schaak zijn uiteindelijke gestalte door de introductie van Middeleeuwse onderwerpen als toren, dame en koning. Uiteraard heeft deze nieuwe vorm niets meer met het oude Chaturanga te maken.

Het is pas enige decennia mogelijk om tegen een computer te schaken. Nadeel van het thuis schaak spelen op de computer was de kennelijke saaiheid die het spel toch uitstraalt. Als panacee hiervoor werd enige jaren geleden *Battle Chess* op de markt gebracht. Dit programma was revolutionair. De stukken gingen daadwerkelijk gevechten aan bij het slaan. *Battle Chess* kende echter een aantal nadelen. Ten eerste werd het programma af en toe behoorlijk traag, maar het grootste nadeel was het spelniveau. Of beter, het gebrek daaraan. Het was redelijk eenvoudig om van de computer te winnen.

NIVEAU

Een beginnend schaakspeler heeft een ELO waarde van 1000 (de ELO schaal geeft aan hoe sterk een speler schaakt, de waarde wordt onder andere bepaald aan de hand van het soort zetten die een speler doet, en de tijd die daarvoor nodig is.). Een gemiddelde speler haalt een ELO waarde van 1400, grootmeesters als Kasparov 2750. *BC4000* scoort heel behoorlijk met een ELO waarde van 2000. Dat is even andere koek dan de vorige versies van *Battle Chess!* Met een speciaal programma in *BC4000* is het mogelijk om de eigen ELO waarde te bepalen. Hiervoor moeten 24 zetten gedaan worden, de computer rekent dan uw ELO waarde uit. *BC4000* past dan de mate waarin het tegenstand biedt aan aan deze ELO score. Spelers die denken slim te zijn door opzettelijk een lage ELO score te halen om zo makkelijk van *BC4000* te kunnen winnen komen echter bedrogen uit. Na enkele zetten heeft het programma door dat het beduveld is en past het zijn speelsterkte alsnog aan! Belangrijk onderdeel van het spel is de opening. In tien zetten zijn er 169.518. 829.100. 544. 000. 000. 000. 000. 000 mogelijke combinaties. *BC4000* heeft 300.000 openingszetten in een database opgeslagen. Leuke optie van het spel is om te laten weergeven hoe de zojuist gespeelde opening heet.



ANIMATIE

BC4000 heeft echter meer; animaties. En wat voor animaties.

De bekeken Super VGA versie spettert werkelijk van het scherm af. Het spel speelt zich af in de verre toekomst en wel in, u raadt het al in het jaar 4000. De figuren wijken af van de huidige figuren. Zo is de loper vervangen door de wetenschapper en zijn de pionnen getransformeerd tot een soort wormachtige wezens. De toren bijvoorbeeld is een ingeklapte robot. Bij het verplaatsen ervan hoort en ziet men hoe de mechanische armen uitgeklapt worden. Behalve het verplaatsen van de stukken is het slaan ervan het meest vermakelijk. Enkele voorbeelden. Een dame wil een pion slaan. De pion probeert haar eerst een mep te geven met zijn staf. Daar raakt de dame wat geïrriteerd door. Zij grijpt de pion, kneedt hem tot een bal en gooit de arme ziel vervolgens hoog in de lucht. Dan kijkt zij de speler zelfvoldaan aan. Even later stort de pion in balvorm omlaag en verwordt tot een platte schijf met twee oogjes. Vlak voor het overlijden van de pion ziet men de oogjes nog even zielig knipperen. Ook zielig is de loper die door het paard geslagen wordt. Het paard (de ridder dus) heeft twee wapens. Een pistool en een lichtzwaard zoals ook in Star Wars gebruikt wordt. De loper kan zich echter uitstekend verdedigen door zijn anti-wapenschild. Dan heeft het paard maar een optie kietelen. Waarop de loper een afgrijselijke kieteldood sterft. Lol genoeg dus.

***Battle Chess* 4000 is een prachtig spel.** **Het schaakniveau is heel behoorlijk. Het programma beschikt over allerlei standaard opties die de betere schaakprogramma's ook hebben, zoals het terugnemen van een zet en de zogenaamde 'what if' optie. Met deze laatste optie is het mogelijk een zet uit te proberen om te zien hoe de tegenstander zal reageren. Dit is vooral als leeroptie zeer bruikbaar. Ook uitbreidingen als de mogelijkheid om via een (nul)modem te spelen zijn aanwezig. Als amusementsspel is *BC4000* ook prima in orde. De graphics zijn uitmuntend van kwaliteit, de geluidseffecten klinken ook erg goed. Het spel is duidelijk door mensen gemaakt met een groot gevoel voor humor.**

Nadeel van al dit moois is uiteraard de machine waar het geheel op moet draaien. Minstens een 386SX met de mogelijkheid tot weergeven van SVGA moet er aanwezig zijn. Ook 600kb vrij basisgeheugen en 1 Mb expanded geheugen zijn nodig. Dit zijn de minimumeisen. Echt lekker gaat *BC4000* pas lopen op een 386DX of liever nog een 486 machine. Heeft u dit allemaal en bent u een fanatiek schaker dan is *BC4000* een fraai spel. Bedenk echter wel dat de nieuwigheid van de animaties er snel vanaf is. Ook vind ik het persoonlijk een stuk overzichtelijker om te schaken op een plat (2-D) schaakbord dan in de geanimeerde 3-D omgeving. Gelukkig biedt *BC4000* ook deze mogelijkheid waardoor het een uitstekend schaakspel is waarop ook de gevorderde speler zijn tanden kan stukbijten.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Interplay
MS-DOS: ƒ 119,- / BEF n.n.b.
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 1Mb, 386SX, harddisk
Beveiliging: handleiding

ADVENTURE OF RUIMTESCHIETSPEL??

SPELLJAMMER

PIRATES OF REALMSPACE





SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSPACE IS HET NIEUWSTE SPEL VAN ADVENTURE- EN WARGAME SOFTWAREHUIS STRATEGIC SIMULATIONS INC., OFTEWEL SSI. _SPELLJAMMER_ IS EEN COMBINATIE VAN RUIMTESPEL EN ADVENTURE, DAT LAATSTE DAN WEL IN DE _DUNGEONS & DRAGONS_ HACK & SLASH STIJL. DAT KOMT DUS NEER OP NIET AL TE MOEILIJKE PUZZELS, MAAR VEEL SCHIETEN, HAKKEN EN DOODSLAAN.

Het spel begint zeer indrukwekkend, met prachtige introductieschermen waarin wordt uitgelegd dat spelljamming de wijze is waarop - via een speciale magische helm - ruimteschepen door de ruimte kunnen reizen.

De structuur van *Spelljammer* is voor SSI adventure liefhebbers bekend, het spel gebruikt de traditionele AD&D-achtige scenario's, zoals we deze kennen van ondermeer *Pools of Darkness*. Ook een spel als *Eye of the Beholder* van Westwood is volgens dit principe opgebouwd.

De speler begint met het creëren van een karakter. Dit gaat op dezelfde manier als in alle andere AD&D-achtige spellen. U kunt klasse, ras en geslacht kiezen, waarna er punten worden gegeven voor kracht, intelligentie, wijsheid et cetera.

WAT IS ER AAN DE HAND

U start het spel in het plaatsje Waterdeep, op de planeet Toril. Uw karakter heeft net al zijn bezittingen verkocht om een spelljammer schip en helm te kopen.
Wanneer u aan boord gaat, kunt u het beste op de eerste de beste planeet landen en een café of koopman bezoeken.
Hier kunt u namelijk werk oppikken. En het is daarbij onbelangrijk of het daarbij om het vervoeren van goederen of het vernietigen van piraten gaat.

Heeft u eenmaal wat geld vergaard, dan kunt u daarmee uw schip verbeteren, meer bemanningsleden aantrekken, en deze ook van een uitrusting voorzien.



Spelljammer **is een prima spel dat prachtige graphics combineert met een prima gebruik van geluid (als u een geluidskaart heeft). Het enige echte bezwaar van *Spelljammer* is eigenlijk wel dat u minimaal een 386-33 nodig heeft om het spel redelijk te kunnen spelen.**
Een ander - alhoewel eenmalig - nadeel is dat het geen plezier is om *Spelljammer* te installeren, het bestaat uit grote hoeveelheden gecomprimeerde files, en de installatie neemt daardoor bijna een uur in beslag.

Kortom, een perfecte combinatie van adventure, wargame em flightsimulator.

Rob Hunter

Nadat u werk gekregen hebt - wat dus wil zeggen een missie - gaat u de ruimte in.
Hier komt u in een soort van 3D ruimte-vluchtsimulator terecht. Alleen heeft u geen laserkanonnen, maar echte fantasy wapens als katapults en ballista (grote bogen die pijlen afschieten). Wanneer u de tegenstander niet van een afstand vernietigt, is er ook nog de mogelijkheid als een ouderwetse piraat zijn schip te enteren en buit te maken.

Zoals de meeste role-playing games is het ook hier de bedoeling om rijk te worden. Een groter schip, hogere levels en meer goud zijn dé manieren om hogerop te komen.

Spelljammer heeft drie moeilijkheidsgraden. Op het beginnersniveau is het spel vrij makkelijk te leren en te spelen, terwijl op het hoogste niveau het spel buitengewoon moeilijk is, een ware uitdaging voor de beste adventure-gamers.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Strategic Simulations Inc.
MS-DOS ƒ 129,50 / BEF. 2499
Video: VGA
Audio: AdLib, Soundblaster, Roland
Systeemeisen: 386 computer 25 Mhz, 1 Mb RAM, DOS 5.0 of DR DOS 6.0 in high memory, hard disk (8,5 Mb vrij)
Beveiliging: handleiding

N.B. De door de fabrikant opgegeven systeemeis 386-25 blijkt in de praktijk té laag; om goed te functioneren moet dit minimaal 386-33 zijn.

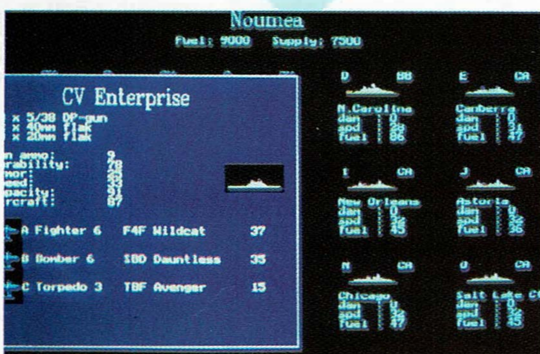
PACIFIC WAR

STRATEGIC COMBAT ON A MASSIVE SCALE! STAAT ER IN KLEINE LETTERS OP DE DOOS VAN DEZE NIEUWE WARGAME VAN SSI. DAT ZAL OOK WEL MOETEN, WANT EEN SIMULATIE VAN EEN HALVE WERELD-OORLOG OP MILITAIR- EN ECONOMISCH NIVEAU IS GEEN KLEINIGHEID.

Gezien de schaal van het onderwerp zal ik mijn gebruikelijke historische praatje maar achterwege laten: iedere wargamer is genoegzaam bekend met de gang van zaken in de Pacific in die roerende dagen. We vallen dus met de deur in huis.
De wat saaie doos wordt gesierd door 4 zwart-wit foto's, die kennelijk door een absolute nitwit bij elkaar zijn gezocht. Hudsons boven Normandië, Lysanders tijdens de Battle of Britain en een vliegdekschip met F4U Corsairs uit 1946 aan dek (zie de 4-bladige propellors) hebben mijns inziens weinig met de *Pacific War* te maken. En die mariniers op de 4e foto zijn mij te glad geschoren om ook maar 1 dag actie gezien te hebben.

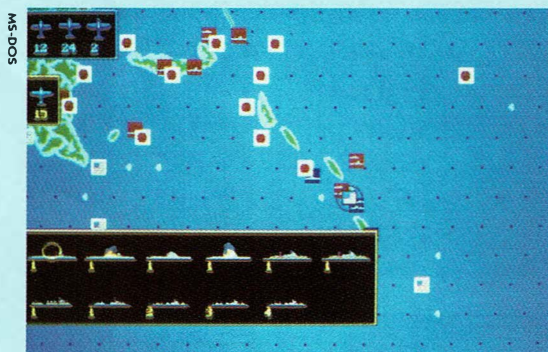
DE HANDLEIDING

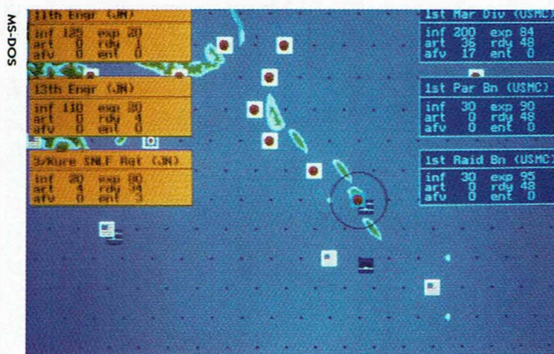
In de doos bevindt zich naast een (1) 3,5 " diskette een handige data-card met hardware vereisten, instructies om op te starten, en een rits errata die men even moet doorlezen.
De lol begint eigenlijk al als we de handleiding doornemen. Het is ondoenlijk om direct het ruime sop te kiezen zonder eerst deze pocket door te lezen en enige notities te maken. U kunt al vrij gauw spelen, maar het wordt niet veel als u niet weet waar u mee bezig bent. Terugkijkend kan ik iedere aspirantspeler van *Pacific War* verzekeren dat, wanneer u dit spel onder de knie heeft, u klaar bent voor het opperbevel in een echte oorlog. Vooral de logistieke kant van *PW* is zwaar geaccentueerd, en terecht. Zeker bij zo'n groot spel is een duidelijke uitleg geboden: het ziet er gelukkig allemaal optimaal uit. Het blijft echter onvermijdelijk dat de speler van *PW* een behoorlijke tijdsinvestering zal moeten doen om goed op gang te komen. Maar, is dat niet juist het leuke?



HET SPEL

Verwacht bij *PW* geen vooruitstormende infanteristen, of bulderende boordkanonnen. Het spel speelt zich af op een grote, visueel saaie, kaart van de Stille Oceaan. Geen prachtige graphics, dus! Toch is *PW* uiterst boeiend als u het leerproces heeft verwerkt.
Zoals reeds gemeld, draait alles in *PW* om logistiek. Het is een voortdurend slepen van grondstoffen (Japan!) en voorraden (beide zijden). Als partijen op een grote basis voorraden aanleggen verschijnen daar ook automatisch "preparation points". Deze "prep points" gebruikt u voor een aantal acties, die niets met de eigenlijke voorraden te maken hebben. Als u bijvoorbeeld op Noumea voorbereidingen treft om vanuit die basis/dat hoofdkwartier een invasie te plegen, zal men daarvoor alle voorbereidingen moeten treffen. Dit behelst het samenstellen van diverse vloten (Task Forces), maar ook het uitkiezen van eenheden, het uit een pool van kandidaten op de juiste posten aanstellen van commandanten (die allemaal hun eigen sterke en zwakke kanten hebben), en het uitkiezen en beladen van schepen!
Al deze acties, die meer van organisatorische aard zijn, kosten "prep points".





De voorbereiding van een invasie is een taak die enig historisch tactisch inzicht vereist. Denk niet dat u het goed doet als u domweg de 1ste Marine Division in 5 troepentransportschepen stopt, en deze, omringd door carriers, slagschepen, kruisers en destroyers op bijvoorbeeld Guadalcanal afstuurt. Dat is vragen om ellende. Nee, dat doen we anders: we stellen 5 Task Forces samen, als volgt:

- 1 Carrier Strike Force (of 2) met overwegend luchtdoelescorte, die vijandelijke vloten (althans overdag) op een afstand moet houden, en vijandelijke bases kan bombarderen;
- 1 Surface Gunnery Task Force, voor eventuele directe (meestal nachtelijke) vlootduels en kustbombardementen;
- 1 Invasion Force met lichte anti-submarine escorte;
- 1 Second Echelon Invasion Force met genie (Engineers en SB's ofwel Seabees, die in de jungle snel vliegvelden konden aanleggen)
- 1 Supply Force met de nodige voorraden voor de strijd na de landingen;

Kijk, met zo'n clubje kan men zaken doen. Als tenminste de juiste commandanten zijn aangesteld. Ieder zijn eigen taken, en rammen maar.
De soldaten (eenheden, die het vechtwerk moeten doen) hebben een staat van paraatheid, en aantallen aan hun eenheid verbonden tanks en artillerie. Hoe hoger de paraatheid, hoe beter.
Als echter na de landing de vijandelijke basis niet direct valt, zal de paraatheid drastisch zakken, waardoor de zaken direct al veel moeilijker worden voor de invasiemacht.
Als alle orders door de speler gegeven zijn, voert de computer alle gevechten uit. U bent eigenlijk de planner, de man van de grote lijnen. *PW* laat u voelen wat het is om opperbevelhebber te zijn. U bepaalt wie, hoe, wat, waar en wanneer (en dat is lang niet weinig): daarna voert de computer de opdrachten uit. Iedere aanval wordt verwerkt, en u ziet razendsnel alle gevechten door de hele Pacific voorbijtrekken, inclusief onderzeebootaanvallen op eenzame konvooien. Er zijn per beurt twee gevechtsfasen met een tussenliggende planningsfase. Naast een militaire planningsfase is er ook een economische planningsfase: de speler bepaalt bijvoorbeeld dat fabriek A in april 1944 de vanaf dan beschikbare vermaarde met combatflaps uitgeruste N1K2 "George" jachtbommenwerpers gaat bouwen in plaats van verouderde modellen, terwijl fabriek B geen slagschepen meer oplegt maar kruisers gaat produceren. Alle historische scheeps- en vliegtuigtypen komen in *PW* voor. Men kan het beste een scenario spelen, zeker als men nog geen ervaring heeft. Als u namelijk kiest voor "The Works" dan wordt *PW* een echt levenswerk! Maar ja, er zijn altijd hobbyisten die van Monstergames houden......

***Pacific War* is gróót. Voor liefhebbers van strategische situaties is *PW* dan ook zeer geschikt. Houdt u meer van tactisch, kijk dan naar *Task Force 1942* dat in de vorige Hoog Spel beschreven is.**
***Pacific War* is vooral een oefening in planning. U kunt in *PW* de vinger op allerlei relevante zaken leggen om beter te scoren! Vergeet echter niet de toets in te drukken..... Al met al een geslaagd produkt, zij het in een wat ongelukkige verpakking.**

Michael Bruinsma

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI/U.S. Gold
MS-DOS: ƒ 129,50/ BEF 2499
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding



FLIGHT 685, FLIGHT 701 EN RESCUE AIR 911
VOOR FLIGHT SIMULATOR

VLIEGEN IS ALTIJD AL EEN SERIEUZE ZAAK GEWEEST EN SLECHTS MET VEEL OEFENING TE LEREN. NIET ALLEEN HET BESTUREN VAN EEN TOESTEL EN HET BLINDVLIEGEN IN SLECHT WEER ZIJN HIERVOOR VERANTWOORDELIJK. COMMUNICATIE-PROCEDURES TUSSEN VLIEGER EN LUCHTVERKEERSLEI-DING ZORGEN VOOR EEN VERHOGING VAN DE MOEILIJKHEIDS-GRAAD.

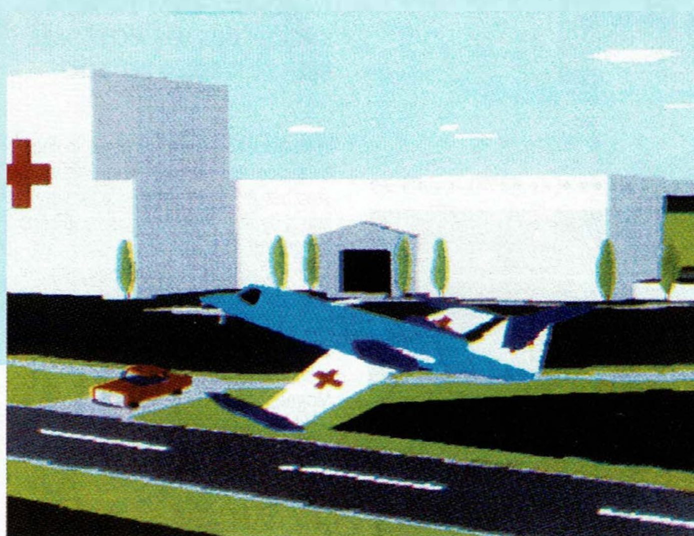
Tot aan de verschijning van de *Aircraft and Adventure Factory* (*AAF*) bleef het radioverkeer bij de *Flight Simulator* beperkt tot het weergeven van de tekst op het scherm. De aandacht van de gebruikers van *AAF* werd in den beginne opgezogen door de *Aircraft Factory*. *Flight Simulator* fanaten, al jaren gefrustreerd door het beperkte aanbod aan kisten, concentreerden zich op het ontwerpen van nieuwe vliegtuigen. De *Adventure Factory* dreigde in de vergetelheid te geraken, mede door de karige aandacht en uitleg in de *AAF*-handleiding. Het duurde daarom een tijdje voordat de eerste resultaten van de Nederlandse bulletinboards te sponzen waren. Deze, vaak met veel moeite en huisvlijt gemaakte, adventures gaven reeds summier blijk van de mogelijkheden. Radioverkeer en geluidseffecten sierden plotseling onze trouwe vluchtsimulator.

Met maar liefst drie nieuwe produkten geeft Mallard nu aan waartoe *AAF* in staat is. *Flight 685* en *Flight 701* laten elk in twee vluchten zien waarvoor het programma is ontworpen. *Rescue Air 911* laat ons missies zien die op alle manieren beïnvloed worden tijdens het vliegen.

FLIGHT 685 EN FLIGHT 701

Tijdens het installeren maken de drie diskettes al duidelijk dat er veel te beleven valt. Statische en dynamische bestanden worden samen met een adventure-file en een ongelooflijke hoeveelheid VOC-bestanden (geluid) in de *Flight Simulator* directory gepompt. Om de VOC-bestanden te kunnen beluisteren is wel een Soundblaster of -compatible vereist. Daarnaast is een minimale configuratie van een 80386 met 2Mb verplicht. Software-matig moeten de *Aircraft & Scenery Designer* én de *AAF*-bestanden aanwezig zijn.
In ieder programma zijn twee vluchten verweven die voorzien zijn van een adventure. Zowel *Flight 685* als *Flight 701* spelen zich af in het default-scenario van *Flight Simulator* (omgeving van San Francisco). *Flight 685* herbergt een trip van Meigs Field, ons wel bekend, naar Kankaree en een vlucht van Stockton naar Livermore. *Flight 701* ondersteunt een vlucht van Oakland International naar Concord en één van Peter O.Knight naar St. Peter/ Clearwater. De doorgaans saaie bodem is bedekt met SC1-bestanden en het luchtruim is rijkelijk gevuld met vliegverkeer.

MS-DOS



Vanaf het moment dat de motor is gestart staat de vlucht onder constante begeleiding van de verkeersleiding. Op verzoek dient men over te schakelen zodra een ander verantwoordelijkheidsgebied wordt binnengevlogen. Zowel op de grond als in de lucht is radioverkeer bestemd voor, of van andere vliegtuigen hoorbaar. Dit bemoeilijkt de procedures. Continu wordt opdracht gegeven een bepaalde koers en hoogte aan te houden en in de buurt vliegend luchtverkeer wordt gemeld. Ook bij nadering van een luchthaven geven radio-aanwijzigingen opdracht tot het volgen van procedures.
Om te oordelen over de professionele opzet van dit geheel moet u het echt een keer zelf gehoord hebben. *Flight Simulator* lijkt definitief te worden ontheven van z'n spel-imago.

O ja, iedere keer dat de vlucht opnieuw wordt opgestart zijn er andere routes en voorvallen. Motorstoringen komen regelmatig voor en plotseling opdoemende weersverslechteringen zijn schering en inslag.



RESCUE AIR 911

Door toedoen van de tv-serie geniet de term *Rescue 911* inmiddels algemene bekendheid. Geïnspireerd door dit fenomeen is een kunstmatige variant ontstaan; *Rescue Air 911*. In dit geval twee HD diskettes, volgepropt met beeld en geluid. De systeemeisen zijn gelijk als voor bovenstaande pakketten. In een drukbezet gebied fungeert de speler als vlieger van een hospitaalvliegtuig. De meegeleverde Mooney is uitermate geschikt door z'n eigenschappen om kort te kunnen landen en opstijgen. Vanaf een centraal gelegen vliegveld, voorzien van een hospitaal, moeten zo snel mogelijk gewonden uit de omgeving worden opgepikt. Er is slechts voor 40 minuten brandstof aan boord, daarna valt de motor uit. Voor iedere geredde gewonde volgt een geldbedrag als beloning. Het lijkt allemaal eenvoudig, maar pas op! De lokaties waarop de doorgaans zwaargewonden zich bevinden zijn minder geschikt om te landen. Te korte airstrips halen alles uit het vakmanschap van de vlieger. Landen op een drukbezette weg midden in de stad, in ravijnen en op moeilijk bereikbare, in bergkommen weggestopte startbaantjes, moeten de uitdaging vormen. De volledig door SEE (Special Effects Editor) ondersteunde scenario's staan bol van berglandschappen en steden.
Door van tevoren een bakenfrequentie (NDB) in te geven kan een keuze worden gemaakt uit een aantal reddingsoperaties. De verkeersleiding adviseert regelmatig over de te vliegen koers en hoogte. Te ruwe manoeuvres kunnen een gewonde opnieuw laten bloeden. Een hartaanval is ook zeer goed mogelijk. In alle gevallen zal de noodlottige passagier dit duidelijk laten merken door te kermen van pijn. Geen paniek!

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mallard
Flight 685: ƒ 79,50 / BEF 1549
Flight 701: ƒ 79,50 / BEF 1549
Rescue Air 911: ƒ 79,50 / BEF 1549

MS-DOS:
Beeld: Herc/EGA/VGA
Geluid: Soundblaster
Min. config.: 2Mb, 386, Windows 3.0A, harddisk

Voor alle drie hierboven beschreven uitbreidingssets zijn ook noodzakelijk: *Flight Simulator 4.0B, Aircraft & Scenery Designer* en *Aircraft and Adventure Factory*



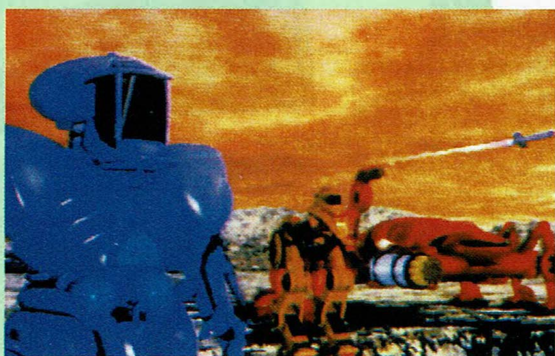
Het niveau van de drie pakketten is hoog. Een kniesoor zou kunnen vallen over het sporadisch wegvallen van het geluid of het schaarse aanbod van vluchten. De techniek staat echter niet veel meer toe. De toch al te zwaar belaste Flight Simulator moet het allemaal maar weer eens zien te trekken.

Steven Groot

XENOBOTS

BUITENAARDSE ROBOTS VALLEN DE AARDE AAN, ALLES OP HUN WEG VERNIETIGEND. ALLEEN DOOR ZELF PLAATS TE NEMEN IN ROBOTS EN DAARMEE TEN STRIJDE TE TREKKEN KUNNEN WE ONS NOG VERDEDIGEN.

Ongelofelijke graphics in een 3D geanimeerde wereld, u bekijkt de wereld door de ogen van uw robot. Drie verschillende Xenobots, elk met eigen karakteristieken. U kunt maximaal 25 Xenobots in een gevecht besturen. Infrarode camera voor nachtelijke veldslagen, meerdere wapens waaronder raketten met ingebouwde camera's.
Als we u dan ook nog eens vertellen dat dit spel ontwikkeld is door NovaLogic, de meesterlijke programmeurs van het



sublieme *Comanche Maximum Overkill* (zie Hoog Spel 15) dan begint ook u ongetwijfeld te watertanden.
Wij wel althans.

Electronic Arts/NovaLogic: MS-DOS

INSPECTEUR BANAAN

Een Nederlands adventure: *Inspecteur Banaan en de ontvoering van MaBella.*



Op 25 januari 1993, om precies 22.03 uur werd Nederland opgeschrikt door de brute ontvoering van de sexy popster MaBella. Deze Italiaanse schone werd op Schiphol door drie onbekende mannen meegesleurd naar de uitgang en in een gereedstaande wagen gepropt. Deze vuurrode Ferrari scheurde vervolgens weg.
De Amsterdamse inspecteur Banaan krijgt opdracht dit mysterie op te lossen. En uiteraard wordt deze zware taak in uw handen gelegd. Ga als de toch ietwat naïeve Banaan op zoek naar de bloedmooie MaBella. Bezoek de Dam, het Leidseplein, plus de wat meer pittoreske delen van Amsterdam. Ga in conclaaf met Blonde Greet, misschien weet zij meer....

Davilex: MS-DOS

SUPER HERO

SUPERMAN IS OP VAKANTIE, CATWOMAN HEEFT VLOOIEN EN BONDAGEBOY ZIT IN DE KNOOP! DUS WIE MOET DEZE KEER DE WERELD REDDEN?



Wanneer een genetisch-gemanipuleerde super-boef door de straten van de stad banjert en half Amerika teistert houdt de wereld haar adem in. Biceps ter grootte van een betonblok en een zeer agressieve instelling (opgeblazen worden in een nucleaire explosie draagt daar zeker toe bij, denk ik), het zal heel wat moeite kosten Apex te stoppen!
Mogen wij presenteren: onze Super Held. Ontworpen door Professor Falken (die ook het gen ontwikkelde voor Apex) eet hij rotsen voor ontbijt en als hobby helpt hij oude dametjes met oversteken en worstelt met buffels.

Maar, voordat onze held de straat op kan, moeten we eerst zijn sexe en mogelijkheden bepalen om hem vervolgens in een fraai en zeer nauwsluitend lycra heldenkostuum te hijsen.

Eenmaal voorzien van leren heuplaarzen, gele cape en puntige Batman oortjes, kunt u de misdaad gaan bestrijden. Ondervraag belangrijke schurken om achter de schuilplaats van Apex te komen. Naarmate u vordert ontdekt u geheime formules en futuristische wapens die u wel eens van pas kunnen komen in de uiteindelijke ontmoeting met **himself**. Apex.

THWACK! Snedige lycra kleding **KKERPOWW!** Fantastisch speelbaar **SPLATT!** Ontzagwekkend SuperHelden laboratorium **BLAM!** Keuze uit 79.228. 164.440. 000.000.000 Super helden (ongeveer dan!) **SPLOTT** Meer dan 1600 schermen pure arcade actie!

Psygnosis: Amiga



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Met trots presenteert Electronic Arts wat ze de **eerste video-simulatie** noemen. *Michael Jordan in Flight* is de definitieve basketball simulatie met exclusief voor dit spel gedigitaliseerde beelden van Michael Jordan.



U kunt iedere gebeurtenis direct herhalen via de Action Replay. Spring in Jordan's schoenen en beweeg als een echte professional over het veld. U kunt sublieme momenten opslaan, ga naar het video laboratorium en maak een ware film van uw prestaties. U bestuurt de camera's, knipt en plakt de film.

Electronic Arts: MS-DOS

Boulderdash Returns!

LEGEND OF MYRA

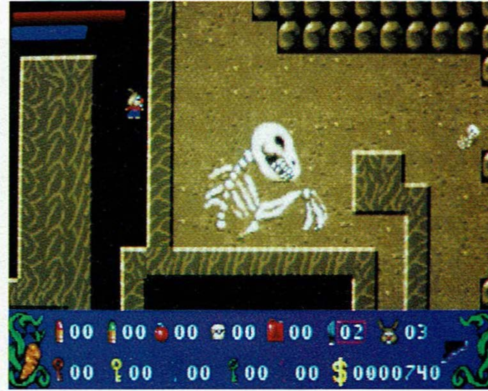
THE LEGEND OF MYRA IS GEBASEERD OP HET OUDE EN ALOM BEKENDE _BOULDER DASH_, WAAR INTUSSEN AL EEN STUK OF VIJFHONDERD VERSIES VAN ZIJN.

U speelt voor super-konijn, genaamd Myra, dat zijn soortgenoten moet redden van de ondergang. Het konijnenras wordt namelijk bedreigd door de mensen, die de konijnen verdreven hebben naar 'the Underworld', oftewel de onderwereld. Alle voedselbronnen worden bewaakt door afschuwelijke wezens in donkere grotten. Ondanks alles is het konijnenras nog niet helemaal verloren, want ze hebben het super-konijn Myra nog. Myra heeft namelijk een manier gevonden om bij de voedselbronnen te komen.

AAN 'T WERK

U graaft samen met Myra in allerlei grotten waarin u zoveel mogelijk koolstronken moet meenemen. In deze grotten loert het gevaar om elke hoekje en onder/achter elk rotsblok. Het speelveld heeft twee verschillende soorten hokjes, deze bestaan uit: lucht of aarde. In de lucht kunnen Myra, de Monsterachtige bewakers en de stenen bewegen, alleen Myra kan door de aarde graven. De stenen die over het speelveld verspreid liggen kunnen opzij geduwd worden, als er aan de andere kant van de steen maar lucht is. De stenen kunnen ook gebruikt worden om op de vijanden te gooien, maar pas op, ze kunnen ook op Myra vallen. Er lopen in de grotten verschillende vijanden rond. Deze

MS-DOS



variëren van zeer domme wezens die langs de muur lopen, tot zeer geavanceerde monsters die achter Myra aankomen. Verder liggen er verschillende wapens verspreid, waarmee ons super-konijn de vijanden kan uitschakelen. Sommige monsters veranderen hierbij in voedsel, waarmee we weer een stukje dichter bij ons doel komen.
Als Myra binnen de tijd genoeg koolstronken gepakt heeft gaat de deur naar het volgende level open, waar hetzelfde verhaal opnieuw begint.

Tsja, wat moeten we hier nou weer over zeggen... Na _Boulder Dash 1 t/m 3_ kwam _Boulder Dash Professional_, vervolgens kwam zelfs _Mario_ met z'n eigen versie. Op de PC kennen we ook al verschillende versies van dit overigens steengoede spel. Nu is er dan weer eentje bij. Nou moet ik er wel bij zeggen dat dit de eerste is die in 256 kleuren VGA en met samples via de SoundBlaster is uitgevoerd. Vervolgens moet ik er ook nog bij zeggen dat het spel nog goed is uitgevoerd ook.
De puzzel om niet een stuk of honderd stenen op je kop te krijgen, maar wel alle koolstronken te pakken kan soms tamelijk lastig zijn. Verder is het aantal wezens die het leven van ons konijntje lastig proberen te maken aanzienlijk groter dan in de meeste van de voorgaande versies. De makers van _The legend of Myra_ hebben er tevens aan gedacht dat een konijn toch wel eens een mes naar een vijand wil gooien en dat hij ook wel eens behoefte zou hebben om een dwerg te pakken om die het gevaarlijke werk op te laten knappen. Als u van koolstronken houdt, dan moet u zeker dit niet zo originele, maar toch ontzettend goede spel een keer proberen.

Erik van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Grandslam Video Limited
Amiga ƒ 89,50/BEF. 1739
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Video: VGA
Audio: AdLib, Soundblaster
Systeemeisen: 640Kb, harddisk

PUTT PUTT JOINS THE PARADE

PUTT PUTT IS EEN KLEIN AUTOOTJE DAT OP EEN GOEDE MORGEN BESLUIT DEEL TE WILLEN NEMEN AAN DE OPTOCHT IN HET DORP. HIJ ONTBIJT (CORNFLAKES MET MOTOROLIE), POETST ZIJN TANDEN EN GAAT OP PAD.

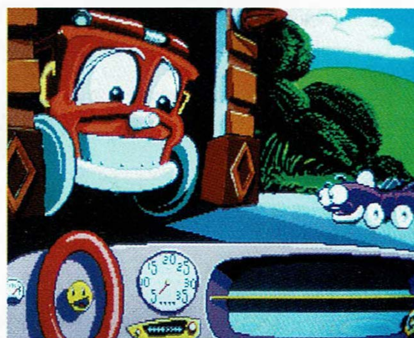
In het dorp vertelt Smokey de brandweerwagen hem dat om mee te kunnen doen aan de optocht *Putt Putt* een ballon en een knuffeldiertje moet hebben; en natuurlijk moet hij eerst een bad in de autowasserette nemen.
De autowasserette kost twee muntjes en die heeft *Putt Putt* niet. Gelukkig kan hij boodschappen wegbrengen voor Meneer Baldini, de kruidenier. Of hij kan gras gaan maaien.
De ballon vinden is wat moeilijker, daarvoor moet *Putt Putt* eerst het zoontje van Mevrouw Airbag in de bioscoop zien te vinden. Het knuffeldiertje is een jong hondje dat ergens in het spel verborgen zit.

Heeft *Putt Putt* eenmaal voldoende muntjes om naar de wasserette te gaan dan kan daarna de optocht starten. Alle auto's in het dorp rijden over de weg, het is een kleurrijk gezicht.

ALLES KAN

Het spel moet bij voorkeur met de muis bediend worden en zowat ieder zichtbaar voorwerp kan aangeklikt worden. Afhankelijk van het voorwerp volgt een actie of een mededeling. Klik op een paar bloemen en deze zullen water uit een plas gaan drinken, elkaar kussen of omarmen. Op een appel klikken laat deze uit de boom vallen, hij verandert in een pak appelsap, spurt de weg over en verdwijnt in een ton. Zo heeft ieder voorwerp, plant en dier wel

MS-DOS



iets te laten zien of horen.
Putt Putt is bedoeld voor kinderen van drie tot zeven jaar. Het kan dan ook op elke gewenste manier gespeeld worden. *Putt Putt* begeleidt iedere actie op het scherm met gesproken commentaar.

Om zijn doel te bereiken moet *Putt Putt* een aantal eenvoudige puzzels oplossen. Deze variëren van hoe een koe van de weg af te krijgen tot een troepje lastige mussen te laten opvliegen (natuurlijk had Putt Putt dat vogelzaad van Meneer Baldini meegenomen.). Daarnaast zal *Putt Putt* ontdekken dat soms banden vervangen moeten worden of dat hij zonder benzine ook niet echt ver komt.

Alle teksten op het scherm kunnen door *Putt Putt* voorgelezen worden.

Putt Putt is een waanzinnig spel, het geheel ziet er supergoed uit in 256 kleuren VGA, de spraak is subliem en natuurgetrouw (zelfs via de PC-speaker), de muziekjes en geluiden uitstekend. Maar werkelijk verbluffend is de manier waarop het kind al spelenderwijs dingen geleerd wordt. Zelfs de handleiding is voor kinderen bedoeld. Met behulp van kleurplaten, simpele puzzels, kleine tekeningen en raadsels wordt bijgebracht wat te doen. Het enige wat u als ouder te doen staat is het spel te installeren en het gebruik van de muis voor te doen.
Inhoudelijk is _Putt Putt_ weergaloos. Ieder voorwerp kan aangeklikt worden waarna een actie volgt. En daar leert het kind van, zonder het zelfs maar te merken; bijna iedere actie legt namelijk iets uit. Klik op een rondkruipende rups en deze verandert in een pop en vervolgens in een vlinder. Grappige animaties maken een en ander nog aantrekkelijker, klik bijvoorbeeld op de tomaten bij Baldini en deze spugen sap naar een vlakbijgelegen meloen die in onvervalst Amero-Italiaans krijt: "Eh, stoppe det".

Jammer genoeg is dit spel compleet ongeschikt voor Nederland en België. De taalbarrière is té groot om dit spel bruikbaar te laten zijn, zeker gezien de doelgroep van drie tot zeven.
Wordt dit spel geheel naar het Nederlands vertaald dan zal het zeker een succes zijn. Alhoewel de prijs dan wel wat lager zal moeten dan wat het nu is.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Humongous Entertainment
MacIntosh ƒ 129,50/BEF. 2499
MS-DOS ƒ 129,50/BEF. 2499
Video: VGA (256kl)
Audio: AdLib, SoundBlaster, Covox, Disney Sound Source, Pro Audio Spectrum
Systeemeisen: 286 16Mhz+, 640K RAM, hard disk (10 Mb vrij)
Optioneel: muis, joystick

Leverbaar op 3.5" disk of CD-ROM

PROBOTECTOR 2

TWEE BIJZONDER ERVAREN GUERILLA'S ZITTEN SAMEN MET WAT LOKALE SCHOONHEDEN OP HET STRAND VAN RIO GENOEGZAAM AAN HUN DRANKJE TE SIPPEN. MAD DOG EN SCORPION (ZO HETEN BEIDE HEREN) SCHEPPEN HEVIG OP OVER HOE ZE DE RODE FALCON, EEN BUITENAARDSE VIJAND, OP ZIJN DONDER HEBBEN GEGEVEN.

NES



Maar wat zij niet weten is dat de Rode Falcon niet met de staart tussen de benen afgedropen is. In tegendeel, hij heeft zich tactisch terug getrokken in een uithoek van het heelal om een nieuw leger te formeren.
Een van zijn nieuwe recruten is Jagger Froid, een volkomen verknipt creatuur dat met zijn laserscherpe tong iedereen te lijf gaat. Daarnaast heeft Falcon het Babalu Destruction Mechanism weer operationeel gemaakt. Met dit wapen, een gigantische aanvalstank, is in het verleden het zonnestelsel Tralala compleet weg gevaagd.

Maar het meest briljante onderdeel van Falcon's plannen om de Aarde te veroveren is wel dat hij duizenden interstellaire strijders in de hersenen van de soldaten van het Amerikaanse leger wil laten binnensijpelen. Alle soldaten van Fort Fire Storm zijn al op deze wijze beïnvloed. Het enige waaraan te zien is dat een soldaat op deze manier bezeten is, is de kleur van zijn ogen.

Wanneer het Mad Dog en Scorpion niet lukt zich los te rukken van de Braziliaanse schoonheden en de koele drankjes om op effectieve wijze Fort Fire Storm te zuiveren, zal niets nog langer Falcon tegen kunnen houden. En wanneer hij slaagt, liggen we binnenkort allemaal onder de groene zoden...

OP PAD

U kunt alleen of met een medestrijder aan het gevecht deelnemen. Aanvankelijk beschikt u alleen over een geweer. Wanneer u echter de stuiterende 'power up' capsules of sensors weet te vernietigen veranderen deze in havikken. Pak deze havikken om het bonusvoorwerp te krijgen. Extra wapens welke op deze manier verkregen kunnen worden zijn ondermeer een machinegeweer, laser, vlammenwerper en super granaat.

In *Probotector II* beweegt u zich door een horizontaal landschap met achter iedere deur verbeten vijanden. Het enige wat u redden kan is razendsnel reageren en doelgericht schieten. Door een juist gebruik van de joypad kunt u werkelijk alle kanten opschieten en een ware baaierd van kogels voor u uit jagen.

HET EIND

Voordat u uzelf tot overwinnaar kunt uitroepen zult u acht levels moeten zien te overleven. De eerste levels waar u Fort Fire Storm binnendringt laten u aan de razende actie wennen, pas echt gevaarlijk wordt het in het derde level, dat zich in een tropische omgeving afspeelt. De zinderende hitte maakt het u daar niet gemakkelijk.
Pas in het achtste level komt u inderdaad tegenover de Rode Falcon te staan. Maar voordat u zijn sinistere gelaat mag aanschouwen, zult u ook in dat level eerst moeten tonen wat u waard bent.

Die CONTINUE's zult u nodig hebben....

Pure actie en dat acht levels lang. Dit spel is razend moeilijk en die malloot die beweert dat de eerste twee levels 'leer'-levels zijn moet ter plekke aan zijn nekharen opgeknoopt worden.
Konami schotelt ons met *Probotector II* de 8bit versie van het Super Nintendo spel voor. Grafisch gezien uiteraard wat minder, maar het ziet er uitstekend uit. Ook de razendsnelle actie is perfect, alles beweegt vloeiend en razendsnel.

In dit spel word je geen momentje rust gegund. En wanneer je met z'n tweeën speelt wordt het helemaal heftig. Wanneer gaan ze nu zalf voor blarende vuurduimen bijleveren?

Af!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Nintendo NES ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.

In Amerika is dit spel onder de titel *Super C* verschenen.



JACK NICKLAUS GOLF

MET RECHT MAG JACK NICKLAUS TOT EEN VAN DE GROTEN ONDER DE GOLFSPELERS GEREKEND WORDEN. OOK WAS HIJ DE EERSTE SPORTHELD DIE EEN COMPUTERSPEL NAAR ZICH VERNOEMD KREEG. DE GAME BOY BEZITTERS MOGEN ZICH NU OOK SCHAREN ONDER DE AANHANGERS VAN DEZE VETERAAN.

De regels van het golfspel veronderstellen we als zijnde bekend, doch kunnen als volgt kort samengevat worden: sla een bal met zo min mogelijk slagen van het begin van de baan naar en in een putje aan het andere eind (excuses aan de golfers onder onze lezers, er komt inderdaad meer bij kijken). Een baan noemen we een hole, het afslagpunt de tee en het putje bevindt zich op de green.

In deze simulatie neemt "The Bear" (de bijnaam van Nicklaus) ons mee naar drie van zijn favoriete golfcourses: Castle Pines, Desert Mountain en Muirfield Village. De vierde, "Jack's Greatest" is samengesteld uit verschillende, over de gehele wereld verspreide holes. U kunt 18 holes spelen, alleen of met maximaal vier tegenstanders. Uiteraard kunt u uw drives oefenen, of u kunt putten (korte

NGB



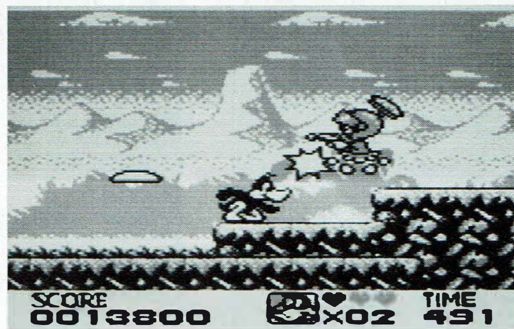
LOONEY TUNES

STRIPHELDEN BLIJKEN POPULAIR TE ZIJN, DAT BLIJKT WEL UIT DE DIVERSE SPELLEN RONDOM DEZE FIGUREN. IN *LOONEY TUNES* VAN SUN SOFT VINDEN WE EEN GROOT AANTAL STERREN UIT DE TEKENFILM WERELD, WAARONDER ROADRUNNER, DAFFY DUCK, SYLVESTER & TWEETY. IN TOTAAL ZIJN ER ZEVEN LEVELS, WAARBIJ U IN ELK LEVEL EEN ANDERE TEKENFILM STER BENT.

U begint als de mallotige eend Daffy Duck, die op zoek is naar schatten. Als wapen heeft hij een frisbee waarmee hij tegenstanders onderuit kan halen. Meer effectief in een aantal gevallen is echter à la Mario bovenop iemand springen.
Het eerste deel van dit level speelt zich op het land af, Daffy moet zo snel mogelijk naar het tweede deel zien te komen. Onderwijl wel natuurlijk proberend zoveel mogelijk diamanten te verzamelen voor die broodnodige punten. Halverwege het level duikt hij onder water om al zwemmend uiteindelijk tegenover het "Boss"-monster te komen. Want uiteraard kent ieder level aan het eind een zeer sterke tegenstander, die niet makkelijk te verslaan blijkt.

In het tweede level moet u in een wanhopige tocht door de donkere straten van de stad proberen Tweety uit de klauwen van de vraatzuchtige kat Sylvester te houden. Door snel op knop A te drukken kunt u Tweety laten vliegen, lukt het Sylvester echter toch hem te pakken te krijgen dan kunt u proberen zich los te wriemelen.
U kunt zich Sylvester van het lijf houden door hem in de openstaande mangaten op straat te laten vallen, Sylvester kijkt namelijk niet altijd even goed uit zijn doppen dus u kunt hem met een beetje moeite in zo'n mangat lokken. U hebt het overigens toch al niet gemakkelijk hier, van alle kanten wordt Tweety door de onvriendelijke buurtbewoners met van alles en nog wat bestookt. Klaarblijkelijk hebben deze wat moeite met de herrie op straat. Om dit level te verlaten moet Tweety ook nog eens vogelzaad te pakken zien te krijgen.

NGB

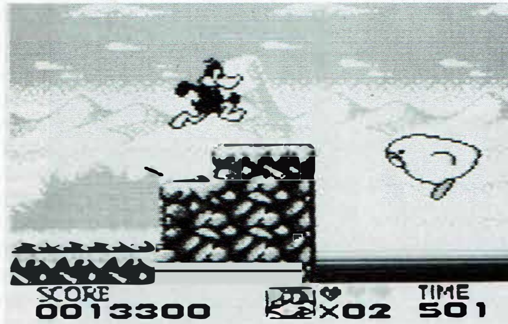


Het varkentje Porky is de held van het derde level. Gezeten in zijn vliegtuig achtervolgt hij verschillende tegenstanders, welke hij met sterrebommen uit het luchtruim haalt. In dit vlieg & schietveld is het zaak zo lang mogelijk in de lucht te blijven.

Het vierde level is een bonus-level. Dizzy Devil, de Tasmaanse duivel die in een wervelwind kan veranderen moet binnen 60 seconden zoveel mogelijk lekkers verzamelen. Deze vindt hij tussen de bakstenen die daarvoor wel eerst vernietigd moeten worden.

Speedy Gonzales is in het vijfde level op zoek naar kaas. En daar heeft hij uiteraard weer een vreemde plaats voor uitgezocht: een spookhuis vol lugubere geesten en spoken. Ook hij kan zijn vijanden het spel uitslaan door bovenop ze te springen, maar eveneens effectief zijn de befaamde danspassen die hij kan maken. Het vuur schiet uit zijn schoenen en doet een tegenstander in het niets verdwijnen.

NGB



Wanneer het "Boss"-monster verslagen is ligt de kaas voor het grijpen.

Als Roadrunner wordt u in het zesde level door Wile E. Coyote het leven zuur gemaakt. Hij vuurt ACME bommen op u af om u te vertragen. U moet proberen hem de grond in te stampen door bovenop hem te springen. Uiteraard hebt u ook nog wat andere probleempjes, zoals de op u af denderende rotsblokken.
Uiteraard is ieders lieveling Bugs Bunny de held van het laatste level. Hij moet proberen uit het spookhuis te komen. Maar zonder zijn favoriete wortel kan dat niet, dus eerst moet die gevonden worden. Gelukkig hebt U Daffy's frisbee geleend, daar hebben de vijanden meestal niet van terug! Kijk uit voor valkuilen!

Een beetje springen, een beetje lopen en dan ook nog wat schieten. En daar blijft het dan bij. De meeste levels lijken wat actie betreft erg op elkaar en bieden weinig variatie. Ook uitdaging is ver te zoeken, de levels zijn niet al te moeilijk en we waren dan ook al snel uitgespeeld.

Voor hele prille beginners is dit misschien nog leuk, de rest moet het laten liggen.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sun Soft
Game Boy ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



slagen) op de oefengreen. Daarnaast kunt u op een hole oefenen.
Voordat u aan een hole begint kunt u de hole en de omgeving ervan in vogelvlucht bekijken. Ook tijdens het spel kunt u zich op deze manier oriënteren. Alhoewel iedere hole altijd identiek zal zijn veranderen de omstandigheden per spel. U moet rekening houden met de weersomstandigheden (windsnelheid en -richting) en of de baan nat of droog is. Natuurlijk kunt u in zand terecht komen of buiten de baan in de zogenaamde 'rough' (woest terrein).

Uiteraard bepaalt u zelf welke stok u gebruiken wilt, de krachtmeter op het scherm laat zien hoe hard uw slag is. Eveneens bepaalt u welk effect u de bal geeft. Een geslaagde slag kunt u opnieuw afspelen ('replay'), terwijl u een mislukte tee opnieuw kunt proberen. Op de green kunt u met behulp van de 'breakmeter' zien hoe het verloop van de green is. Het programma houdt alle gegevens van de spelers bij, u kunt deze te allen tijde bekijken. Dankzij een password systeem kunt u een spel op een later tijdstip hervatten.

Het golfspel blijkt zich niet zo goed over te laten zetten op de Game Boy. De hoeveelheid informatie die getoond moet worden is té groot waardoor er eigenlijk te weinig overblijft voor het daadwerkelijk weergeven van de hole. En dan wreekt zich het kleine beeldformaat van Game Boy onmiddellijk, het geheel is niet echt duidelijk en de weergave té schematisch. Dat is op zich jammer, inhoudelijk is dit best een aardig golfspel. Het kan zich uiteraard niet meten met de PC spellen als *Links* en *David Leadbetter's Golf*, maar is niet slecht.

Wil je echt golfen op je Game Boy dan is dit de beste keus, maar schaf dan wel meteen een vergrootglas en verlichting aan anders zul je vaak gefrustreerd opgeven.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant:
Game Boy ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



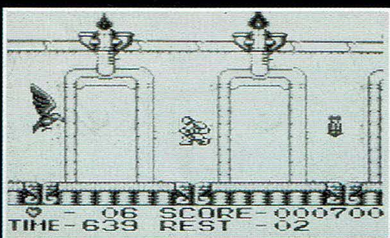
NGB

CASTLEVANIA II
BELMONT'S REVENGE

IN HET EERSTE DEEL VAN DE CASTLEVANIA SAGA (ZIE HS7) VERSLOEG CHRISTOPHER BELMONT DE VAMPIERKONING GRAAF DRACULA. OOK WIST HIJ HET KASTEEL TE VERNIETIGEN. MAAR DRACULA WAS NIET HELEMAAL VERSLAGEN. HIJ WIST MET ZIJN LAATSTE RESTJES MAGIE ZICH IN MIST TE VERANDEREN, WAARDOOR HIJ ONTSNAPTE. ZIJN KRACHTEN BLEKEN ECHTER DERMATE UITGEPUT DAT HIJ ZICHZELF NIET MEER NAAR EEN MENSELIJKE GEDAANTE KON VERANDEREN. HIJ BESLOOT TE WACHTEN EN ZIJN DUISTERE STRIJDMACHT OPNIEUW OP TE BOUWEN. EN DAN ZOU DE WRAAK OP BELMONT ZOET ZIJN...

Vijftien jaar later wordt Christopher's zoon Soleiyu volwassen, de titel vampierjager zal aan hem overgedragen worden. Hopelijk zou het team van vader en zoon voor een vredige tijd borg kunnen blijven staan. Maar op de ochtend van de ceremonie ontdekt men dat Soleiyu verdwenen is. Dracula blijkt toegeslagen te hebben en Soleiyu is in een verschrikkelijke demon veranderd. Met behulp van deze demon kan Dracula zich weer in een mens veranderen.
Die avond was er een verschrikkelijke aardbeving en vier onheilspellende kastelen rezen even buiten het dorp uit de aarde omhoog. Tussen de kastelen een groot meer met in het midden een vijfde zowaar nog gruwelijker kasteel: de nieuwe woonstee van Graaf Dracula.

NGB



Pa Belmont was furieus, zijn oude vijand had hem zijn zoon afgenomen. Dat kon hij niet over zijn kant laten gaan, vastbesloten zijn zoon te redden reisde hij naar de nieuwe kastelen. Ieder kasteel wordt door een kwade macht bewoond, daar geplaatst door de Soleiyu demon. Om de betovering van zijn zoon te doorbreken moet Belmont eerst de vier heersers over de buitenste kastelen verslaan om vervolgens het wederom tegen zijn aartsvijand Dracula op te nemen.

KEUZE

U kunt in elk van de vier kastelen beginnen: Rock Castle, Crystal Castle, Plant Castle en Cloud Castle. Het kasteel van Dracula kunt u pas betreden wanneer u de vier heersers

NGB



van deze kastelen overwonnen hebt.

Net als in de andere *Castlevania* avonturen hebt u aanvankelijk als enige wapen uw trouwe zweep. Onderweg echter kan Christopher andere wapens oppikken zoals een strijdbijl en het heilige water. Door het heilige water op de duistere tegenstanders te gooien zullen deze verbranden!
Andere bonusvoorwerpen - welke opgepikt worden door zoals altijd de her en der brandende kaarsen met de zweep te vernietigen - zijn muntjes (meer punten), hartjes (extra gebruik van speciale wapens) en de kristallen bol welke de kracht van de zweep vermeerdert.

Ieder kasteel bestaat uit een grote hoeveelheid gangen, zalen en ruimtes en overal dreigt gevaar. Vampier-vleermuizen, zombie-wachten, uit de muur schietende palen, verpletterende rotsblokken, het is allemaal aanwezig.

Gelukkig kent het spel naast een beperkt aantal CONTINU's een 'password' systeem waardoor u niet iedere keer helemaal van voren af aan hoeft te beginnen.

Je zou Konami ervan kunnen beschuldigen een hitformule zoals *Castlevania* behoorlijk uit te melken. En je zou dan nog gelijk hebben ook.
Maar ze doen het niet op een gemakkelijke manier. Ieder nieuw *Castlevania* spel is niet alleen groter dan het vorige maar bevat ook genoeg variatie om weer verslaafd mee bezig te zijn. Het mag dan wel meer van hetzelfde zijn, maar het blijft waanzinnig goed!

Wat mij betreft hebben we er weer een hit bij.

Harry d'Emme

P.S. Christopher? Ik dacht dat die man Simon Belmont heette? Iemand even niet nagedacht?

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Game Boy ƒ /BEF.

PARODIUS

OP HET EERSTE GEZICHT IS DIT SPEL VAN KONAMI RECHT-TOE-RECHT-AAN-SCHIET-ER-OP-LOS.
DAT KLOPT OOK WEL, MAAR ER IS MEER AAN DE HAND MET *PARODIUS*.
***PARODIUS* IS EEN KEIHARDE EN DIRECTE KOPIE VAN ACTIE SPELLEN ALS *NEMESIS* EN *GRADIUS*. EN DAT IS OOK DE BEDOELING VAN KONAMI GEWEEST. WAAROM? LEEST U VERDER....**

SNS



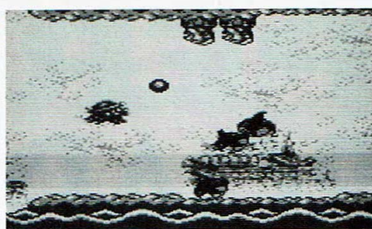
Zoals u misschien wel weet is Konami groot geworden met spellen voor MSX. Al snel ging men over tot het maken van spellen voor Nintendo waarbij het uiteraard voor de hand lag de reeds voor MSX ontwikkelde spellen daarvoor te gebruiken. Titels als *Castlevania, Nemesis, Gradius* en ook *Parodius* zijn daar uitstekende voorbeelden van.
Konami heeft een hele serie zeer populaire spellen, waarbij ieder spel zijn eigen held heeft. Of dat nu Simon Belmont uit de *Castlevania* spellen, Populon uit *Battle of Olympus* of de pinguin uit *Penguin Adventure* is, iedere Konami figuur kreeg al snel grote aanhang in Japan. Bovenstaande spellen zijn allemaal voor MSX in Nederland uitgebracht, voor de Nintendo versies is dit echter niet altijd het geval.

Enige jaren geleden besloot Konami dan ook een spel uit te brengen dat een aantal van deze beroemde figuren op humoristische wijze in zich verenigt: *Parodius*.
Inderdaad, een **parodie.**

Net als *Gradius* is *Parodius* een horizontaal scrollend spel, waarbij u een ruimte-voertuig bestuurt. Alleen is dit voertuig nu een levend wezen, een spel-held zoals Vic Viper, Octopus, Pentarou of Twin Bee (deze laatste heeft zelfs een heel spel naar zich vernoemd gekregen, dat echter niet voor Nintendo te krijgen is). En het wezentje dat zo staat te zwaaien voor de opties is inderdaad de pinguin uit *Penguin Adventure*!

SNS





Net als bij *Gradius* moet u, ongeacht welke vorm u aanneemt, zoveel mogelijk overhoop schieten. De tegenstanders verschijnen in golven, wanneer u een hele golf uitschakelt blijft er een bonusvoorwerp achter. Afhankelijk van de gekozen 'held' zijn er diverse extra vermogens ('power ups') mogelijk. Deze variëren van meer snelheid (grafisch duidelijk gemaakt door wolkjes uit de kont van de octopus!) en veelzijdigere raketten tot schilden en wel zeer aparte verrassingen.

Uiteraard komt u in de meest bizarre werelden terecht, van ondergrondse grotten tot buitenaardse planeten. Maar nog meer bizar zijn de tegenstanders. Want ook deze komen uit diverse Konami spellen, zo wandelt in het eerste level de pinguin ondersteboven langs de bovenrand van de grot. Of wat te denken van rondzwevende, wel zeer dikke varkentjes die bommetje gooien? Of het buitenaardse ruimteschip dat bezaaid is met de stenen hoofden uit *Gradius?*

***Parodius* is inderdaad een recht-toe-recht-aan-keihard-schiet-spel, maar de humoristische inslag maakt er net iets meer van. Het is alleen jammer dat om die humor ten volste te kunnen waarderen je eigenlijk de oude MSX spellen van Konami moet kennen. Nu is het ook best leuk, maar je mist een fors aantal insider-grappen.**

Maar zelfs wanneer je het parodieuze even buiten beschouwing laat hebben we te maken met een eerste klas titel. Konami levert weer eens de bekende kwaliteit, de actie is mes-scherp, de geheime levels tieren welig en aan tegenstanders ook geen gebrek. De Game Boy versie is gestoken scherp ongeacht de hoeveelheid actie op het scherm. De Super Nintendo versie ziet er superb uit, de achtergronden zijn grandioos terwijl kleine animaties van bijvoorbeeld de tegenstanders verbluffend zijn. Wel eens een spugende, zwetende pinguin gezien? Ik nu wel dus!

Aanbevolen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Game Boy ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.
NES 8bit ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.
Super Nintendo ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



CASTLEVANIA III
DRACULA'S CURSE

Geest Alucard, de verloren zoon van Dracula heeft ooit eens geprobeerd Trevor te dwarsbomen op zijn queeste. Maar al snel kreeg hij meer dan genoeg van zijn vader en begon een partner te zoeken om pa's boze plannen te verijdelen. Alucard huist in ondergrondse tunnels en valt aan met een verwoestende kogel die soms in drie richtingen afgevuurd kan worden. Alucards meest effectieve wapen is echter dat hij zich in een vleermuis kan veranderen. Enige nadeel is echter dat hij al rondvliegend niet kan aanvallen en wanneer iemand zijn vleugels eraf rukt hij weer mens wordt.

WE LEVEN HONDERD JAAR VOOR DE GEBOORTE VAN SIMON BELMONT. DE AARDE HUIVERT ONDER DE TERREUR VAN DRACULA DIE MET ZIJN BLOEDDORSTIGE LEGER VAN MOERASDRAKEN, RONDMAAIENDE SKELETTEN EN ONDODEN DE MENSHEID GENADELOOS DECIMEERT. DE ENIGE DIE NOG DE MOED HEEFT WAT TE DOEN IS TREVOR BELMONT, DE VOORVADER VAN SIMON. HIJ IS DE EERSTE BELMONT MET HET WARE STRIJDERBLOED! MAAR OOK HIJ IS IN WEZEN KANSLOOS. HET ENIGE DAT HIJ OP DE BLOEDZUIGENDE DRACULA VOOR HEEFT IS DAT HIJ ZICH IN DRIE VERSCHILLENDE GEESTEN KAN VERANDEREN. TREVOR KAN ZICH TRANSFORMEREN IN GRANT DANASTY, DE WOESTE SPOOKPIRAAT, SYPHA, DE MYSTIEKE KRIJGSHEER EN ALUCARD, DE VERGETEN ZOON VAN DRACULA.



Eerst echter zal Trevor deze wezens moeten zien te overtuigen zich aan zijn kant te scharen. En om dat te bereiken zal hij ze eerst moeten verslaan. Tijdens zijn schier eindeloze tocht door de 17 levels waaronder het spookschip der dwazen, de klokketoren van de ontijdige dood en het vervloekte kasteel zal dit unieke talent Trevor onontbeerlijk blijken om te kunnen overleven. Bovendien moet hij sterk genoeg zijn om de machtige strijdbijl en de mystieke zweep die hij van de Geestenkoning kreeg, te kunnen hanteren.

Aldus begint Trevor aan zijn gevaarvolle tocht. Huiverend verdwijnt hij in de duistere, koude nacht waar overal de dood loert en het kwaad achter elke steen schuilt. Wanneer Trevor's moed en vernuft niet voldoende blijken of wanneer hij de verkeerde paden van het lot kiest, wordt hij verbannen naar de wereld der ondoden en zullen zombies tot het einde der tijden over onze planeet heersen.

TEAM

Samen met zijn spookpartners vormt Trevor natuurlijk een onvervaard team vampierjagers.
Trevor zelf beschikt over een aantal oude, vertrouwde maar zeer effectieve hulpmiddelen welke hij uit handen van de Geesteskoning ontving. Dit zijn de mystieke zweep, de strijdbijl, de Banshee-boemerang en het heilige water. Daarnaast kan Trevor ook nog eens magische voorwerpen gebruiken zoals een zakhorloge, een onzichtbaarheidsdrankje en de rozenkrans.

De piraat Grant DanAsty is door Dracula in een geest veranderd. Grant valt Trevor aan vanaf het dak van de klokketoren van de ontijdige dood. Grant is klein, snel en kan heel hoog springen. Hij kan ook tegen muren en plafonds opspringen en daar als een vlieg blijven hangen. Als belangrijkste wapens gebruikt Grant een bijl en een dolk. Daarnaast kan hij verborgen routes nemen die voor Trevor afgesloten zijn. Kortom, een waardevolle helper.

De mystieke krijgsheer Sypha gebruikt een Warakiya stok om aan te vallen. Maar ook kan hij vuurvlammen, ijskristallen en bliksem gebruiken, waardoor hij vijanden op afstand kan verslaan. Dat moet ook wel, Sypha is teer gebouwd met een dunne huid, waardoor vuur al heel snel blaren veroorzaakt en hem aanzienlijk verzwakt.

DOOD

Hoeft u gelukkig niet al te lang te blijven in dit spel. Allereerst is er de CONTINUE optie (= doorspelen) en dankzij een 'password' systeem kunt u altijd weer op het level verder gaan waar u de vorige keer gebleven was.

Kun je eigenlijk wel anders dan kwaliteit verwachten van Konami? Ook dit is een subliem spel, meer dan de moeite waard. Konami heeft een jarenlange traditie hoog te houden wat betreft *Castlevania* spellen (zie ook de bespreking van *Castlevania 2* voor de Game Boy elders in deze Hoog Spel), ook deze keer stellen ze me niet teleur.

Tjokvol spanning, zinderende actie en de nodige geheime ruimtes ben je voorlopig weer zoet.

Aanschaffen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Nintendo NES ƒ /BEF.



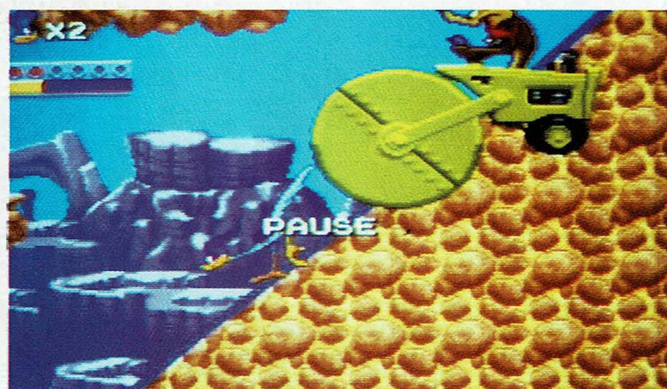


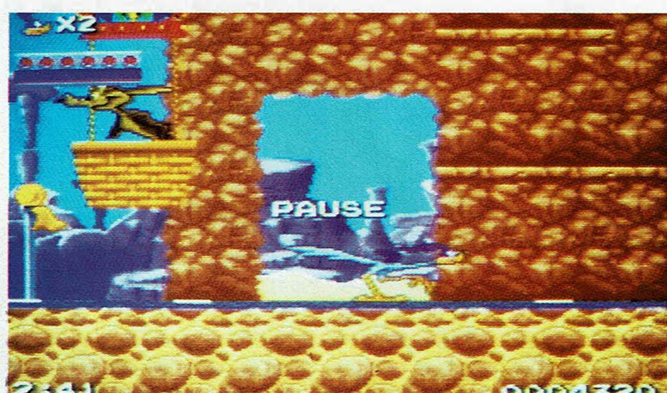
Meep, meep, ... zoeeeefffff!

ROAD RUNNER's DEATH VALLEY RALLY

HET WARNER BROS LOGO VERSCHIJNT OP HET SCHERM IN ECHTE TEKENFILMSTIJL MET DE ORIGINELE OPENINGS-MUZIEK. *ROAD RUNNER* IS EEN ACHTERVOLGINGS-AVONTUUR EN IN FEITE EEN SOORT COMBINATIE VAN PUZZEL- EN PLATFORMSPEL.

Death Valley telt 20 levels, waar de speler als de held Road Runner achterna wordt gezeten door de "slimme" prairiewolf. Road Runner kan Wile E. Coyote ontwijken met behulp van zijn turbo-snelheid, maar dit kost wel energie. Overal in het spel liggen hoopjes zaad, dat de verloren energie weer aanvult. Doel van het spel is





allerlei (verborgen) vlaggetjes in de mast te hijsen, voordat Wile of andere tegenstanders jou hebben verslagen.

VAN BULLDOZERS EN HIGH-TECH SCENARIO'S

De levels zijn uitgevoerd als kleine tekenfilmpjes, waar u op het eind van het level slimmer en sneller moet zijn dan Wile E. Coyote. Soms zit de wolf in een soort bulldozer, dan weer zweeft 'ie rond in een ballon, smijtend met propellor-vliegtuigjes. Heel veel slimmigheden zal de speler in huis moeten hebben om de "baas" te verslaan. Door de velden heen liggen allerlei extra's verstopt, zoals power-ups, een tijdklok en extra levens.

Death Valley ziet er goed verzorgd uit, van de intro tot aan de *That's All Folks* en klinkt waanzinnig goed. De achtergronden en de karakters geven een echt cartoon-gevoel. De besturing van *Road Runner* vereist echter heel wat oefening, wat veroorzaakt wordt door de hoge snelheden waarmee het karakter kan rondrennen. Een lach zult u tijdens dit spel beslist niet kunnen laten. Zo kunt u *Road Runner* heerlijk laten 'meepen' en vijanden doodpikken. Wile E. is vrijwel niet te zien, omdat 'ie steeds supersnel voorbij komt stuiven (of zou dat aan deze speler liggen?). De vlaggetjes zijn goed verstopt en vaak moeilijk bereikbaar, doordat *Road Runner* zo ontzettend beweeglijk is. In dit spel is genoeg te ontdekken en de liefhebber van de tekenfilm zal heel wat leuke uurtjes aan dit spel beleven. Bent u geen fan, dan zou ik even verder zoeken!

Milco Peters

PRODUKT INFO

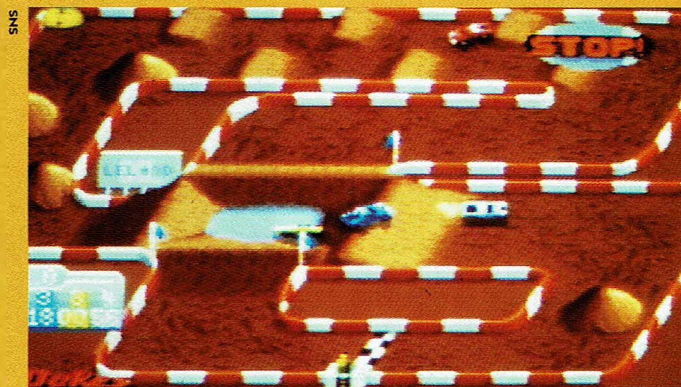
Fabrikant: SunSoft
Super Nintendo ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.



SUPER OFF ROAD

SUPER OFF ROAD IS EEN OMZETTING VAN DE GELIJKNAMIGE ARCADE-MACHINE UIT DE SPEELHAL.

race prijzengeld op te pikken en zo hoog mogelijk te eindigen kunnen dollars worden verdiend. De speler kan zo een eenvoudige auto tot een super-vehikel uitbouwen.



RACE-ACTIE IN BOMVOLLE STADIONS

Het stadion is omgebouwd tot een race-circuit, waar vier race-giganten aan de start staan. Elke ronde kent één afvaller. Om naar de volgende ronde te gaan moet de speler tot de drie snelste coureurs behoren. Laat de turbo's loeien en wacht op het startschot! Alle behendigheid zal in huis moeten worden gehaald voor het vele bochtenwerk en de talloze kuilen, heuvels, plassen en andere hindernissen. Maximaal twee spelers kunnen gelijktijdig aan een race deelnemen. Het stadion kan verbouwd worden voor 16 verschillende circuits met 64 varianten.

VAN TRUCK TOT RACEMONSTER

Na het invoeren van de namen van de spelers kan de truck uitgerust worden met accessoires. Een speler start met $ 100.000, waarmee nitro's (kortstondige, supersonische snelheid), banden (meer grip), schokbrekers (sneller en beter bochtenwerk), acceleratie (snel optrekken) en topsnelheid (meer pk's) kan worden gekocht. Door tijdens de

U hebt maximaal drie continue's en kunt door het halen van acht rondes extra continues verdienen. Als twee spelers deelnemen aan de race zijn er altijd continue's aanwezig. Let wel: bij het gebruik van een continue verliest de speler alle eventuele accessoires.

Het spel is uitermate verzorgd uitgevoerd met goed-klinkende muziek. Het circuit wordt in z'n geheel vertoond op het scherm, waardoor de racetruck's wel heel erg klein zijn uitgevallen. Voor de animatie van de auto's zijn heel veel frames gebruikt, waardoor het rijden heel realistisch aandoet. Als speler moet u zich verplaatsen naar de stoel van de coureur, waardoor de (heel directe) besturing even wennen is. Dit spel zal niet iedereen aanspreken, maar mag zeker niet ontbreken in de verzameling van de echte liefhebber van racespellen.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Tradewest
Super Nintendo ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b.





The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE

PLUTO WORDT ONTVOERD ...

Mickey en Goofy gooien balletje over in het park. Totdat slungelige Goofy te hard gooit en Mickey de bal mist. Pluto rent de bal achterna, richting diep ravijn. Mickey schreeuwt en schreeuwt, maar Pluto lijkt opeens van de aardbodem te zijn verdwenen. Paniek!!
Mickey gaat op zoek en de sporen van Pluto blijken naar een magische wereld te leiden. Hier komt Mickey een oude tovenaar tegen, die vertelt dat Pluto ontvoerd is door een gemene keizer, Pete genaamd. De tovenaar probeert Mickey te stoppen, maar dappere Mickey start zijn zoektocht naar het kasteel van Pete.

CAMERA'S KLAAR? ACTIE!

De tocht naar het kasteel voert door vijf werelden, elk onderverdeeld in vier levels. De voortgang van Mickey wordt op een kaart weergegeven. Mickey moet zich door een horizontaal of verticaal bewegend speelveld heenworstelen, waar in elk even level een eindbaas staat de wachten. Overal loert ongedierte om levenshartjes af te snoepen van de speler. En net als in het Megadrive-spel *Castle of Illusion* kan Mickey vijanden verslaan door op hun kop te springen. Is de hartjesvoorraad op, dan verliest de speler een leven.

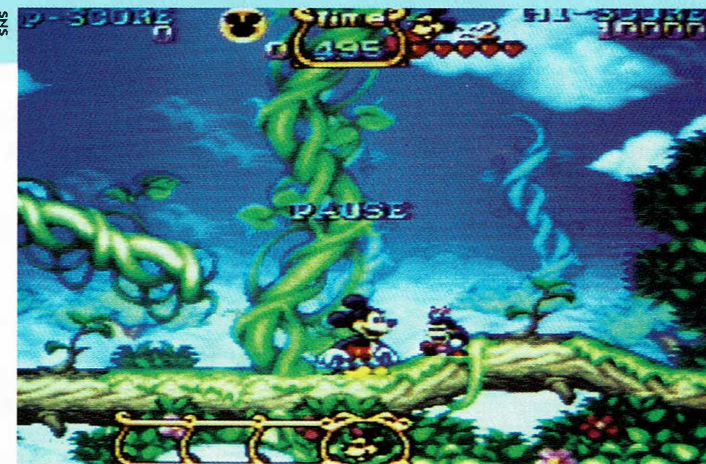
Her en der verspreid liggen gekleurde blokken, waarmee afhankelijk van de kleur vijanden vernietigd kunnen worden of munten worden verkregen. Soms leiden deze blokken naar een geheim veld, waar heel veel geld kan worden verzameld of naar een winkel om bijvoorbeeld hartjes te kopen. Ook kan Mickey hangend aan omhoogvliegende blokjes of appeltjes in geheime velden komen.

EINDELIJK KUNNEN OOK SUPER NINTENDO BEZITTERS EEN SPEL MET MICKEY MOUSE IN DE HOOFDROL SPELEN. DIT PLATFORMSPEL IS AFKOMSTIG VAN MAKERS VAN HET FANTASTISCHE *SUPER GHOULS & GHOSTS* (ZIE HS15).

SNS



SNS



Tot voor kort konden alleen Megadrive spelers genieten van onze Disney held (indertijd had ik hiervoor zelfs speciaal een Megadrive gekocht). Het heeft lang geduurd, maar Mickey is nu eindelijk ook voor Supernessers te krijgen. Het concept lijkt bijna gewoon afgezaagd: een van links naar rechts bewegend beeld, geheime kamers, vijanden, eindbazen ... Maar dit spel is zo grandioos uitgevoerd met speelse achtergronden, perfecte animaties, humor en Disney-muziek, dat u geheid niet meer kunt stoppen met spelen. Binnen 24 uur non-stop spelen heeft u het spel op Easy uitgespeeld, maar dan wachten u nog uitdagender niveaus en zult u nog heel lang bezig zijn met het zoeken naar verborgen velden en winkels. Ook uw kinderen zullen oneindig veel plezier beleven aan dit spel, wat (ik mag het eigenlijk niet zeggen) met kop en schotel boven het al fantastische Megadrive spel uitsteekt. Zoals u waarschijnlijk al begrepen heeft, blijft Capcom mijn nummer 1 !!!

Aanschaffen!

Milco Peters

SNS



AARDE, VUUR EN WATER

Onderweg wordt onze kleine held geholpen door de oude tovenaar, die Mickey verschillende kostuums geeft. Tijdens het spel kan van kostuum gewisseld worden om verschillende gevaren te trotseren. Met het tovenaarskostuum kan Mickey magische stralen vuren. Door de knop ingedrukt te houden wordt de straal opgeladen en daarmee krachtiger, net zoals bijvoorbeeld in *Super R-Type*. Met dit pak kan Mickey ook lang onder water blijven. Gewapend met een brandblusser kan Mickey in een brandweerkostuum hete vuren verslaan of blokjes wegspuiten. In z'n bergbeklimmerskostuum kan Mickey hoge toppen beklimmen of over afgronden heenslingeren. Stralen magie of water kosten energie, dus moeten magische olielampjes of watervoorraadjes worden gevonden om weer bij te laden.

STRIJD TEGEN DE KLOK

Stilzitten is er niet bij, want tovenaar Pete wil Pluto in een boosaardig wezen veranderen. De tijd tikt en Mickey moet snel zijn. Bijna alle knoppen van de controller worden in dit spel benut (vrij instelbaar). Er zijn drie moeilijkheidsgraden (easy, normal en hard). Niet alleen het aantal levenshartjes verschilt per niveau, maar ook zijn de vijanden in grotere getalen aanwezig en veel moeilijker te verslaan. Mickey heeft een beperkt aantal levens, maar onbeperkte continues. Het spel kan met 1 of 2 spelers worden gespeeld.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Capcom
Super Nintendo *f* n.n.b. /BEF. n.n.b.



LANG GELEDEN, HEEFT U, DE MEESTER, EEN WERELD GESCHAPEN. UW VOLK LEEFDE VREEDZAAM EN IN EEN PERFECTE HARMONIE, TOTDAT EEN DUISTERE MACHT IN DE GEDAANTE VAN TANZRA OPSTOND. TANZRA INFILTREERDE ONDER DE MENSEN EN ZAAIDE WANHOOP EN WANTROUWEN. VANUIT UW LUCHTKASTEEL WENDDE U AL UW KRACHTEN AAN OM TANZRA TE VERNIETIGEN. MAAR TANZRA KWAM MET ZES MONSTERLIJKE CREATUREN NAAR UW LUCHTDOMEIN, WAAR U NA EEN DAPPERE STRIJD VERSLAGEN WERD.



ACTRAISER



Door de verwondingen overviel u een diepe slaap. Veel mensen hadden derhalve hun steun en toeverlaat verloren, hun gebeden werden niet langer door u verhoord. Het gevolg was dat de bevolking het vertrouwen in u, de Meester verloor en zich tegen u keert. Tanzra nam het heft in handen en verdeelde de wereld in zes delen. Zijn Helpers werden aangesteld als onverslaanbare Bewakers van deze gebieden.

Jaren later, hersteld van de zware verwondingen, ontwaakt u in uw kasteel. U voelt zich sterker dan ooit en hebt maar een doel voor ogen: Tanzra moet worden verslagen en de vrede moet wederkeren in de wereld.

VAN HET BEBOSTE FILLMORE TOT DE IJSKOUDE NORTHWALL ...

Uw in wolken gehulde kasteel kan naar alle gebieden in de wereld verplaatst worden. Vanuit hier kunt u afdalen naar de wereld om het gebied te bevrijden van alle kwaad. Maar eerst zal u de Bewaker van het gebied moeten vernietigen. In *Act 1* kan uw Geest leven geven aan een standbeeld in de vorm van een ridder, waarmee u deze Bewaker tegemoet kan treden. Een succesvolle missie geeft u uw heerschappij terug over uw volk, zodat zij onder uw leiding hun land weer kunnen cultiveren en opbouwen.

Maar de Bewaker is niet zomaar verslagen en zal onverwachts weer terugkeren. In *Act 2* zult u daarom, wederom uitgedost als ridder, na een moeilijke weg het hoofd moeten bieden aan een veel agressievere, teruggekeerde Bewaker.

ACTIEMODUS

ActRaiser kent twee spelmodi: een actie- en een strategisch deel. In de arcade-actie moet de speler zich door een horizontaal of verticaal bewegend beeld heenslaan. Overal loeren duivelse gevaren met als doel de levensvoorraad van de speler te verkleinen. De actie vindt plaats in 12 acts (6 gebieden met elk *Act 1* en *Act 2*), waarna de laatste confrontatie plaatsvindt met alle Bewakers en Tanzra zelf. De levensvoorraad kan vergroot worden door de bevolking te laten toenemen in de strategische simulatiemodus. In dezelfde modus kunnen uw mensen u bovendien magie offeren, zoals magisch vuur of een beschermend aura. In alle acts zijn nog power-ups, extra magie, extra levens en super-punten te vinden.



SIMULATIEMODUS

In deze modus kunt u de mensen helpen hun land weer te cultiveren en vrede terug te brengen. U moet het volk door het land leiden, waar zij huizen, steden en akkers kunnen gaan bouwen. Allerlei obstakels kunt u uit de weg ruimen door gebruik te maken van wonderen (nuja, wonderen), zoals onweer en aardbevingen. Luister goed naar wat de mensen te zeggen hebben, want bij ontevredenheid zal de bevolking niet snel meer toenemen.

Het spel kent 3 moeilijkheidsgraden (easy, normal en hard). Er kan gekozen worden tussen een verhaal-modus (waarin zowel de actie- als simulatie voorkomen) en een pure actiemodus, waarbij enkel de acts gespeeld hoeven te worden. Het spel is uitgerust met een batterij om de voortgang van maximaal één speler te bewaren.

De Japanse versie, welke ik een jaar terug onder ogen kreeg, is één van de moeilijkste spellen die ik ooit heb gespeeld. Over het Japans taalgebruik spreek ik dan nog niet eens, maar de arcade-actie leek bijna onmogelijk. Toch was dit waanzinnig frustrerende spel zo gigantisch verslavend, dat ik er talloze slapeloze nachten aan heb overgehouden. De latere Amerikaanse versie was flink aangepakt en in mijn ogen té gemakkelijk geworden. Ik zat dus al met smart te wachten op de Nederlandse *ActRaiser* en het wachten is niet voor niets geweest. Alles, inclusief een van de meest mooie muziekstukken op de Super Nintendo, is behouden. Maar deze versie bevat meer, zoals verschillende moeilijkheidsgraden en een speciale actiemodus, waardoor het spel ook interessant is voor arcadespelers. De Bewakers zijn alleen stukken langzamer geworden dan in de Japanse versie en daardoor iets te gemakkelijk te verslaan (maar ja, ik ben dan ook ondertussen een echte *ActRaiser*). Toch zal een hele goede speler minstens enige weken bezig zijn, voordat Tanzra op het moeilijkste niveau is verslagen. Dit alles samen met de heerlijke menubesturing, de grandioze beelden en animaties, de perfect afgestemde muziek en een ongekende uitdaging maken *ActRaiser* tot een absolute must voor iedere Super Nintendo bezitter.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Enix
Super Nintendo ƒ n.n.b. /BEF. n.n.b.



ACTRAISER

AXELAY

IN DIT FUTURISTISCHE SCHIETSPEL BENT U DE PILOOT VAN *AXELAY*, EEN PROTOTYPE RUIMTEGEVECHTSTOESTEL UITGERUST MET DE MEEST GEAVANCEERDE WAPENS IN HET UNIVERSUM. UW MISSIE VOERT U DOOR HET ZONNESTELSEL ILLIS, WAAR EEN DUISTERE MACHT - DE 'ARMADA DER VERDELGING' - RICHTING AARDE TREKT. EEN LEGERMACHT KAN GEEN WEERSTAND BIEDEN, MAAR MISSCHIEN KUNT U IN UW SUPERSONISCHE *AXELAY* DE AARDE NOG REDDEN VAN DE ONDERGANG.

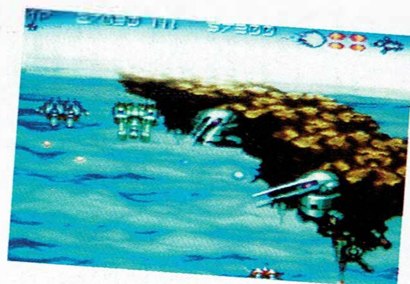
EEN ZONNESTELSEL VOL PIJN

De speler moet de *Axelay* leiden door zes oorlogswerelden. Aan het eind van elke wereld moet een leider verslagen worden. De oneven levels zijn uitgevoerd in een realistisch 3D-perspectief. In de even levels beweegt het beeld van links naar rechts. De *Axelay* is standaard uitgerust met een laser, round vulcan (rondom schieten) en een macro missile. Naarmate u in hogere levels komt, zal het arsenaal toenemen. U kunt echter slechts drie wapens gelijktijdig meenemen (eentje voorop, eentje achterop en eentje speciaal voor gronddoelen). Met de links- en rechtsknop kunt u een van deze wapens activeren.

Axelay spel is geschikt voor 1 speler en heeft drie moeilijkheidsgraden (easy, normal en hard). De instellingen van de controller en de snelheid van continu vuren kunnen worden gewijzigd. De helderheid van het beeld kan worden ingesteld op vijf niveaus.

SNS





Axelay **heeft een grandioze opening met heerlijke muziek. Het spel zelf ziet er superieur uit met zeer gedetailleerde beelden. De 3D secties, waarin u over bolvormige planeten vliegt, zijn heel realistisch en zullen menig niet-Super Nintendo bezitter doen watertanden. Heel apart zijn de landjes die zonder schokken of fouten pixelperfect op u af komen. De programmeurs hebben ook echt naar kleine details gekeken, zo kunt u bijvoorbeeld de Eiffeltoren ontdekken als u over de Aarde vliegt.**
De horizontale actieschermen zijn zeker niet minder de moeite waard (persoonlijk vind ik het level door een onderaardse grot met hele zachte kleurtinten bijzonder fraai).
De leiders van de levels zijn niet gemakkelijk te verslaan en zijn ook bijzonder mooi geanimeerd, zonder de Super NES te vertragen. Jammer genoeg zijn er maar zes levels, zodat het spel helaas wel wat kort is. Een expert in schietspellen kan dan ook beter de aanschaf van (het moeilijkere) *Super Aleste* overwegen. Heeft u echter nog geen schietspellen (een beginneling derhalve) en u overweegt het eens te proberen, dan kan ik u dit spel van harte aanbevelen.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Super Nintendo ƒ n.n.b./BEF n.n.b.

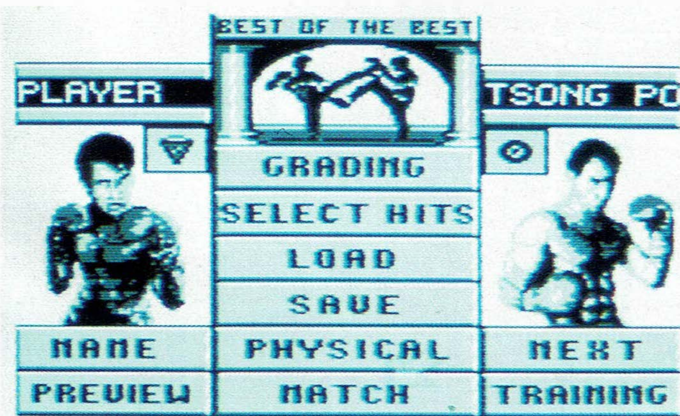


BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

IN *BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE* HEEFT U ZICH NA JARENLANG TRAINEN OPGEWERKT TOT ZEER ERVAREN KICKBOKSER. KICKBOKSEN IS EEN ORIENTAALSE SPORT WAARIN ZOWEL MET HANDEN ALS VOETEN GESTREDEN WORDT.

U bent aan het begin van het spel nummer 16 op de wereldranglijst, maar hebt nog een lange weg te gaan.

NGB



Om wereldkampioen te worden zult u uiteindelijk deel moeten nemen aan de finale confrontatie: de KUMATE! In de KUMATE is alles toegestaan; de ultieme test van uw kunnen.

Maar voordat u daaraan kunt beginnen zult u zich eerst moeten plaatsen als kampioen.

DE STRIJD KAN BEGINNEN

Nadat u de Game Boy aangezet heeft komt u in een keuzescherm terecht. Hier kunt u de naam van de bokser wijzigen, oude spelsituaties terughalen om verder te gaan, trainen, zowel uw fysieke gegevens als die van de tegenstanders bekijken of aan de match beginnen.

NGB



U betreedt de ring waarin u uw proeve van bekwaamheid moet afleggen. De omgeving is duidelijk, een klok geeft de tijd aan (elke ronde duurt één minuut). Daarnaast vindt u een indicator die aangeeft wat uw gesteldheid tijdens het gevecht is.

Natuurlijk staat een fors aantal schoppen en slagen tot uw beschikking. Ook kunt u defensief spelen c.q. ontwijken. De computer zal iedere keer uitwerken wat het effect van een actie is. Zo zal het uiteindelijke resultaat van een klap bepaald worden door ondermeer de sterkte van de aanvaller, de weerbaarheid van de tegenstander, de kracht van de mep en het lichaamsdeel dat getroffen werd.

Dit spel is een vervolg op *Panza Kick Boxing* dat ik al kende voor ondermeer Amiga en PC. De omzetting naar Game Boy is weliswaar uitstekend gebeurd, maar men heeft niets toegevoegd of verbeterd. En dat kon het spel eigenlijk best wel gebruiken. Alhoewel het aanvankelijk best wel leuk is om erop los te meppen slaat al snel de verveling toe. De besturing is niet al te best, de figuren in het spel reageren vaak onjuist, kortom, één doffe ellende.
Net als de computerversies is dit dan ook een mislukt spel. Er zijn betere vechtspellen te krijgen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Futura
Game Boy ƒ n.n.b./BEF n.n.b.



SUPER MARIO KART

MARIO EN ZIJN VRIENDEN (MAAR OOK ZIJN RIVALEN) ZIJN TERUG IN EEN RACESPEKTAKEL MET KARTS (U WEET WEL, DIE KLEINE RACEMONSTERTJES UIT DE SPEELTUIN). DE SPELER KAN IN DE HUID VAN MARIO, LUIGI, PRINSES, YOSHI (HET LIEVE DRAAKJE), BOWSER, DONKEY KONG JR, KOOPA OF TOAD KRUIPEN EN DEELNEMEN AAN EEN TIJDRACE OF EEN GRAND PRIX.



SNS

Als extra bonus kan bovendien nog voor een gevechtsmodus worden gekozen (alleen voor 2 spelers). In een 50cc of 100cc kart kunnen meer dan 15 circuits worden verreden. Alle landschappen uit *Super Mario World* zijn aanwezig, zoals het chocolade-eiland, de spookvallei en het kasteel van Bowser.

START DE MOTOREN ... KLAAR? ... AF!

Na de keuze van uw held (ieder karakter heeft zo zijn sterke en zwakke kanten) wordt de baan in 3D perspectief getoond, bekeken vanuit de positie van de speler in de kart. Het scherm is in tweeën verdeeld (split-screen), zodat twee spelers gelijktijdig kunnen karten (bij 1 speler wordt op de onderste schermhelft een overzicht van het circuit, danwel het beeld bekeken door de achteruitkijkspiegel getoond). In een Grand Prix verschijnen acht coureurs aan de start, die strijden om de eerste vier plaatsen. Als u zich heeft gekwalificeerd gaat u door naar de volgende ronde. Alleen een hele goede (100cc) karter kan de speciale, geheime cup bereiken. In de tijdrace kan zelfs een circuit worden gekozen om baanrecords neer te kunnen zetten (een batterij in de spelcartridge zorgt ervoor dat dit ook bewaard blijft).

VERZAMEL MUNTEN EN VOORWERPEN

Door over speciale baanvlakken te rijden kunt u supersnelheid ontwikkelen (voor eventjes) of munten en voorwerpen verzamelen. Munten zijn punten en punten zijn noodzakelijk om een race te kunnen winnen. Met de uit Mario-avonturen bekende voorwerpen, zoals een paddestoel, een ster en een schelp, kunt u bijvoorbeeld voor korte tijd onzichtbaar worden of kunt u mede-coureurs tijdelijk uitschakelen. In de speciale gevechtsmodus zijn de karts omgeven door drie ballonnen. Door tactiek (bijvoorbeeld stiekem meekijken op andermans schermpje), snelheid en het gebruik van speciale voorwerpen moeten elkaars ballonnen lek worden geprikt.

Het spel kan door één of twee spelers worden gespeeld. In de GP modus beschikt een speler over vier karts, zodat er maximaal drie keer doorgegaan kan worden zonder opnieuw te beginnen. Alle baanrecords worden opgeslagen door de ingebouwde batterij.

Als Mario-fan waren mijn verwachtingen erg groot. Maar meer dan een racespel met karakters uit *Mario World* had ik eerlijk gezegd niet verwacht. Dit spel bevat echter veel meer dan men in eerste instantie zou verwachten. Vooral de gevechtsmodus is een absolute topper, waar iedereen steeds blijft zeggen dat dit echt het laatste rondje is (maar tot diep in de nacht doorspeelt). De beelden zijn indrukwekkend snel met een overtuigend 3D perspectief en uiterst gedetailleerde achtergronden uit de verschillende *Mario*-spellen. De muziekjes zijn in een nog betere vorm overgenomen uit de bijbehorende werelden van *Mario*. Als u het spel speelt zult u merken dat het door alle herkenningspunten uit *Mario World* heel bekend aanvoelen, waardoor u heel snel thuis bent in het spel. Er valt zoveel te ontdekken (wist u bijvoorbeeld dat *Mario* héél klein kan worden?) en te zien in *Super Mario Kart*, dat u voorlopig wel even bezig bent.

Verplichte aanschaf!

Milco Peters

Dit spel belooft een absolute topper te worden voor Nintendo. Door de gigantische verkoop van geïmporteerde Super Mario Kart's heeft Bandai de Pal-versie (met Nederlandse handleiding) veel eerder dan oorspronkelijk gepland op de markt gebracht. Dit is een goed voorbeeld dat ook wij veel sneller over de nieuwste spellen zouden kunnen beschikken. Bandai heeft trouwens medegedeeld dat een en ander in de nabije toekomst sneller zal gaan.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Super Nintendo ƒ n.n.b./BEF n.n.b.



SPIDERMAN AND THE X-MEN IN Arcade's Revenge

DE HELDEN VAN DE (FANTASTISCHE 4-KLEUREN) MARVEL STRIPS KOMEN TOT LEVEN OP DE SUPER NES IN DIT PLATFORMACTIESPEL.



SNS

PLATFORMSPEKTAKEL

Het spel bevat meer dan tien levels, waar de speler achtereenvolgens een van de vijf striphelden bestuurt. In het eerste level bespeurt Spiderman met zijn speciale sensor gevaarlijke detectoren die uitgeschakeld moeten worden. Al klevend, schietend en hangend aan spinnedraden leidt het instinct van Spiderman u door het veld, waar overal vijanden op de loer liggen. In latere levels, uitgevoerd van bovengrondse gebouwen tot diepe onderaardse gewelven, moet de speler Cyclops (gewapend met laserogen), Gambit, Wolverine (bezit gevaarlijk klauwen) en Storm (een wel heel erg mysterieuze persoonlijkheid) leiden. Aan het eind van een level staat een gevaarlijke baas te wachten om het de helden heel moeilijk te maken.

Het spel kan uitsluitend door 1 speler gespeeld worden.

De karakters zijn goed getekend en de achtergronden zijn redelijk gevarieerd, maar het ziet er verder allemaal maar magertjes uit. De striphelden zien er alle vijf wel verschillend uit en ze mogen dan wel allemaal een ander specialisme hebben, maar de besturing lijkt allemaal eender (beetje saai). De achtergronden lijken regelrecht uit een gewone NES te komen, hier had wel wat meer aandacht aan geschonken mogen worden. Daarentegen is het spel zelf ongelofelijk moeilijk, het lijkt af en toe onmogelijk om aan een of andere kogelregen te ontkomen. Het heeft mij dan ook heel wat frustraties gegeven. De muziek en de geluidseffecten klinken wel heel goed, hoewel er ook delen zijn waar dit weer stukken minder is. Alleen een echte Marvel fan zal waarschijnlijk plezier aan dit spel beleven, voor mij hoeft dit niet zo.

Milco Peters

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Super Nintendo ƒ n.n.b./BEF n.n.b.





SNS

CAPCOM®

Het is mijn wereld. Ha-ha-ha-ha!

MEGA MAN 6 Komt Snel!

MEGA MAN 6 Onheilspellende Karakters Wedstrijd!!

Ten behoeve van de wereldvrede!



Een Wereldwijde Speurtocht naar Onheilspellende Karakters voor "MEGA MAN 6"

Inzendingen voor Dr. Wily's handlangers komen binnen uit alle hoeken van de wereld! Pak deze kans en neem aan de wedstrijd deel door je originele, ultra-oppermachtige karakter die door NIEMAND verslagen kan worden in te zenden.

Regels voor deelname

■ Stuur een brief met een afbeelding van je karakter naar het onderstaande adres. Vergeet niet de naam van je karakter op te schrijven en het soort wapen dat hij gebruikt. ■ Elke inzending is beperkt tot één karakter. Er is geen beperking aan het aantal inzendingen. ■ Inzendingen moeten een postmerk hebben van niet later dan 22 april 1993. ■ Stuur inzendingen aan MEGA MAN 6 Onheilspellende Karakters Wedstrijd 24 c/o Nishi Ward Post Office, Osaka 550, Japan. ■ Je kunt super-de-luxe prijzen winnen. De acht beste inzendingen ontvangen de Dr. Wily Prijs, bestaande uit het verschijnen van jouw karakter in MEGA MAN 6. De Dr. Right Prijs vormt de tweede prijs, 32 inzenders krijgen hun naam vermeld in de aftiteling van het spel, jouw roem zal over de gehele wereld zichtbaar zijn! ■ De winnaars zullen persoonlijk op de hoogte gebracht worden van hun prijzen. * De ontvangen inzendingen zullen niet worden teruggezonden. ■ Alle inzendingen moeten voorzien zijn van je naam (duidelijk leesbaar geschreven), adres, postcode, woonplaats, geboortedatum en telefoonnummer.

** Let erop dat je karakter geheel je eigen idee MOET zijn en dat het NIET in enige vorm gepubliceerd of gecopyright MAG wezen. * CAPCOM zal eigenaar zijn van alle auteursrechten van winnende karakters, inclusief het recht om de originele karakters te wijzigen en het recht om de originele of gewijzigde karakters in andere vormen en media te gebruiken. Het auteursrecht zal zich uitstrekken tot, met inbegrip van, alle illustraties van winnende karakters en alle andere rechten samenhangend met de namen, ideeën, enz. van de winnende karakters. Minderjarigen moeten schriftelijke toestemming van hun wettige vertegenwoordigers verkrijgen en deze gelijktijdig met hun inzending versturen.*



LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

MEGA MAN 5 Binnenkort Te Koop!

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CAPCOM CO.,LTD.
• CAPCOM Osaka Kantoor: 2-2-8, Tsurigane-cho, Chuo-ku Osaka 540, Japan
Tokyo Filiaal: Shinjuku Sumitomo Building 43 Fl., 2-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo 163-02, Japan

Puzzelen onder Windows! Of is 't met?

TAKE A BREAK - CROSSWORDS

SIERRA BRENGT EEN GEHEEL NIEUWE REEKS SPELVERMAAK VOOR WINDOWS-GEBRUIKERS, ALLE ONDER DE NOEMER *TAKE A BREAK*, WAT VERTAALD ZOVEEL BETEKENT ALS *EVEN ER TUSSEN UIT*. EERSTE TITEL IN DE REEKS IS *CROSSWORDS*, DRA ZAL *PINBALL* VOLGEN. CHARLES MATOU SNUFFELDE ERAAN.

ZATERDAG

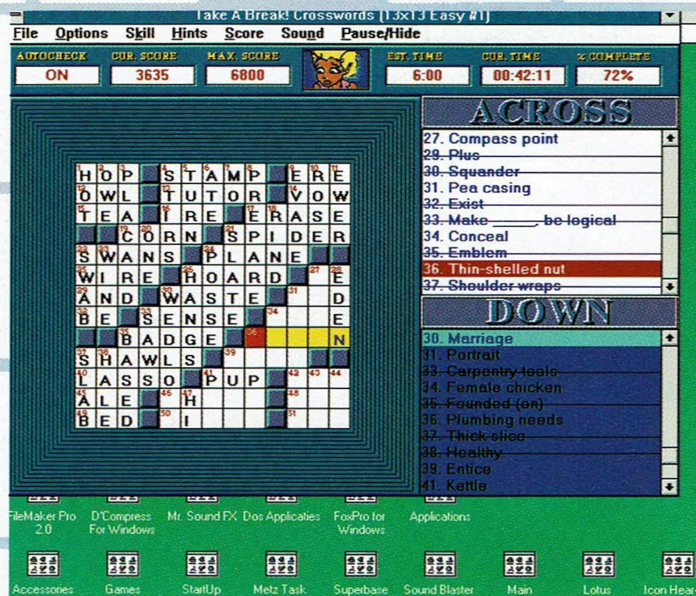
Elke week probeer ik het, en elke week lukt het me weer net niet, de kruiswoordpuzzel in de krant van zaterdag oplossen. Om te oefenen koop ik van die boekjes met kruiswoordpuzzels. Per maand gaat er een flink aantal van die boekjes doorheen. Maar gelukkig is Sierra nu met *Take a Break - Crosswords* gekomen.

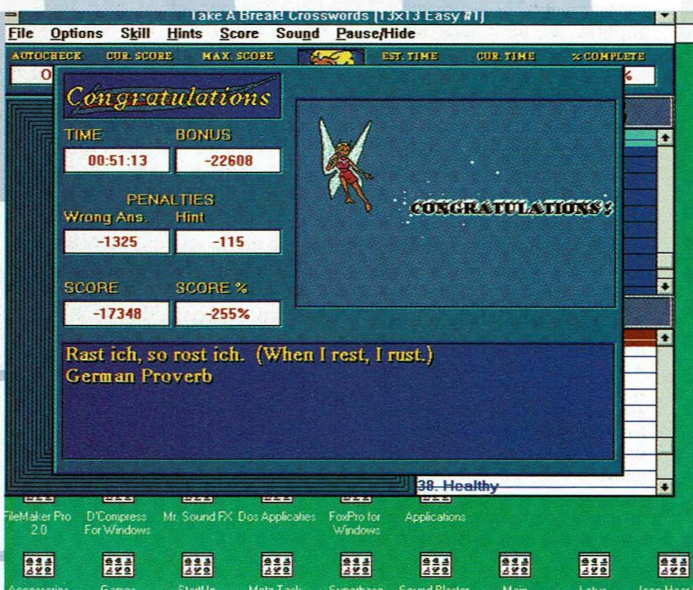
Zoals duidelijk zal zijn, is *Crosswords* Engelstalig. Nu is dat voor de meesten onder ons niet zo'n groot probleem, bedenk echter wel dat Sierra een Amerikaans bedrijf is. Het gebezigde Engels is dus niet het Engelse Engels wat wij hier in de Lage Landen op school krijgen, het Sierra Engels is stevig doorspekt met het zogenaamde American Slang. En dat kan af en toe voor problemen zorgen. Gelukkig heeft Sierra hier ook aan gedacht. Bij *Crosswords* wordt een soort puzzelwoordenboekje geleverd. Hierin zijn bijna alle antwoorden te vinden.
Zonder dit woordenboekje is natuurlijk veel leuker.
Het is heel bijdehand om *Crosswords* uit te brengen in een Windows versie. Zelf werk ik veel met Windows Applicaties en *Crosswords* is daarbij een welkome afleiding.

OPA VERHAALT...

We schrijven 1913, Arthur Wynne creëerde zijn eerste kruiswoordpuzzel voor het blad *The New York World*. Sinds die tijd zijn kruiswoordpuzzels niet meer weg te denken. Er zijn bordspellen, TV spelletjes en wat dies meer zij gebaseerd op deze vorm van woordspellen.
Op 24 november 1924 begon *The New York World* met het publiceren van een dagelijkse kruiswoordpuzzel. En in de volgende tien jaar werden kruiswoordpuzzels een ware rage, er zijn zelfs huwelijksaankondigingen in kruiswoordpuzzel stijl gepubliceerd. Maar ook de mode liet zich niet onbetuigd, in 1925 werden er jurken gemaakt met het bekende blokjesmotief. En ook in liedjes werd de kruiswoordpuzzel bezongen. Helaas heeft de kruiswoordpuzzel ook minder leuke kanten. Zo vond Theodore Koerner het in 1925 nodig zijn vrouw te vermoorden omdat zij hem niet wilde helpen met het oplossen van zijn puzzel. Of wat te denken van die Hongaarse ober die zelfmoord pleegde, en een afscheidsbrief achterliet in de vorm van een kruiswoordpuzzel.

In 1931 begon George Dellacourte het puzzelblad *Dell Crossword Puzzle Magazine*. Dit blad groeide in de Verenigde staten uit tot hét puzzelblad. Sierra heeft voor *Crosswords* gebruik gemaakt van puzzels van het *Dell Crossword Puzzle Magazine*.





WAT MOET JE ERMEE?

Het voordeel van een kruiswoordpuzzel op de computer? *Crosswords* heeft een optie, waarbij meteen na het invullen van een woord weergegeven wordt of het ingevulde juist is. Ook is er een uitgebreide hintoptie. Van een enkele letter tot bijna voorzeggen, alles is mogelijk. Jammer genoeg houdt de computer exact bij hoeveel en hoevaak er voorgezegd is, dat is later weer van belang voor de eindscore.
Ook het automatisch oplichten van het woord dat ingevuld moet worden vergemakkelijkt het invullen van de puzzel. Uiteraard wordt *Crosswords* grafisch aantrekkelijk weergegeven. Wanda de woordjesfee houdt steeds een oogje in het puzzelzeil. Als er een woord goed ingevuld wordt, klinkt een opbeurend *uhu*. En een wat bestraffend **no!** begeleidt een fout. Na het goed invullen van een puzzel wordt de speler uitgebreid door Wanda gefeliciteerd (zoenen! nee dus). Als extra bonus krijgt u nog een snedige zinsnede van een min of meer bekende persoonlijkheid.

MOEILIJK?

De puzzels hebben drie niveaus: eenvoudig, gemiddeld en moeilijk. Gek genoeg is een puzzel uit de moeilijkste categorie voor ons, niet Engelstaligen vaak minder moeilijk. Dit komt omdat er dan weetjes gevraagd worden, zoals *hoe heet de Italiaanse stad waar een scheve toren staat?* Als de gemiddelde Amerikaan al weet dat Italië een land is en geen gerecht zal het antwoord Pisa hem nog wel wat hoofdbrekens kosten.

De puntentelling is voor niet Engelstaligen veel te streng. Over een puzzel waar een tijd van 6 minuten voor staat, doe ik al zo'n 20 minuten. Omdat er bij elke minuut tijdsoverschrijding 500 tot 1500 punten aftrek is, ben ik nog nooit boven de nul uitgekomen. Zucht.

***Crosswords* is leuk. Het niveau is door de taalbarrière soms wat hoog, maar niet onmogelijk. Verkijk je niet op de moeilijkheidsgraad, vragen uit puzzels met de hoogste moeilijkheidsgraad zijn voor Europeanen soms doodsimpel. Iedereen die een beetje Engels spreekt (én schrijft) zal met *Crosswords* uren zoet zijn. Het is jammer dat er geen mogelijkheid is om de puntentelling wat aan te passen. Een ding is echter wél duidelijk, *Crosswords* heeft een behoorlijk verslavend karakter. En voor de prijs hoeft men het niet te laten.**

Sierra heeft *Crosswords II* al aangekondigd, en ik zit alweer te kwijlen.

Charles Matou

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra OnLine
MS-DOS Windows ƒ 99,00/BEF. 1919
Video: VGA
Systeemeisen: Windows 3.X, 2Mb, harddisk



AF EN TOE STA JE VERBAASD OVER WAT DE DIVERSE SOFTWAREHUIZEN PRESTEREN, ZEKER WAAR HET NAAMGEVING AANGAAT. ZEGT U EENS EERLIJK. DE TITEL DUNE II DOET TOCH VERMOEDEN DAT HET SPEL EEN VERVOLG IS OP DUNE. DUS EENZELFDE TYPE SPEL EN EENZELFDE VERHAAL. MAAR DAT IS NIET WAAR. HET IS ZELFS NIET DOOR HETZELFDE SOFTWAREHUIS GEMAAKT. HET WORDT EIGENLIJK ALLEEN MAAR DOOR HETZELFDE SOFTWAREHUIS, NAMELIJK VIRGIN, OP DE MARKT GEBRACHT.

DUNE II

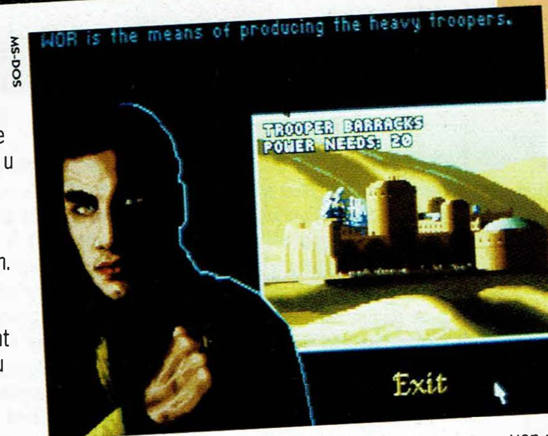
MS-DOS



Volgde de eerste versie van *Dune* het verhaal van Frank Herbert nog redelijk, dit deel heeft met het verhaal van de boeken niets te maken. Alleen de lokatie en de omstandigheden zijn verwant. Voor de niet aficionado onder u, Dune is een planeet. Op deze planeet, die geheel uit woestijn bestaat, leeft een groot aantal gigantische wormen. Deze wormen produceren spice, een soort melange dat de innemer bepaalde telepathische krachten verleent. Deze krachten zijn van levensbelang om sneller te kunnen reizen dan het licht. En omdat het keizerrijk zo groot is dat zonder deze vorm van reizen er geen onderlinge handel mogelijk zou zijn geldt: "Wie spice beheerst, beheerst het keizerrijk.". Tot zover gaat het goed, maar het boek vertelt verder over de oudste zoon van een beroemde familie, Paul Atreides. Hij blijkt de volgende schakel in het menselijk ras, de Kwisatz Haderach. Enzovoort enzovoort.

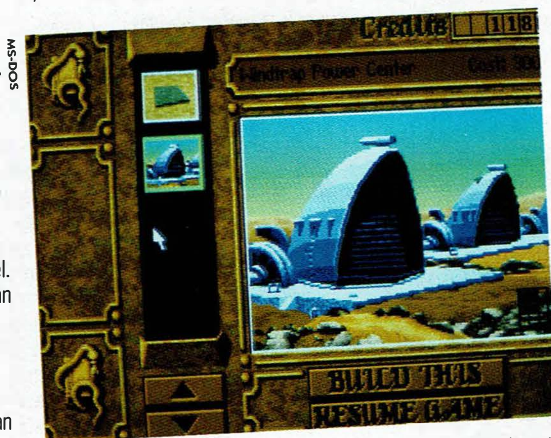
Dune II handelt wel over de planeet en de melange, maar vertelt verder geen verhaal. Het is voornamelijk een strategiespel. U kunt er voor kiezen om een van drie families te spelen. De Atreides, nobel en eerlijk. De Harkonnen, laaghartig en agressief. De Ordos, sluw en zakelijk. Afhankelijk van welke van deze families u kiest krijgt u opdrachten die u moet vervullen. Deze opdrachten hebben te maken met het winnen van spijs of met het bevechten van uw tegenstander. Dit klinkt eenvoudiger dan het is. Als een opdracht begint heeft u namelijk alleen maar beschikking over een fabriek. Deze kan in eerste instantie ook nog bijna niets voortbrengen.
Om precies te zijn alleen maar betonnen platen die dienen als fundering voor andere bouwwerken. De meeste bouwwerken nemen vier of zes van deze funderingsplaten in beslag en totdat er een goede fundering ligt kunt u niet iets anders bouwen.

MS-DOS



Heeft u eenmaal een goede fundering gelegd, dan kunt u beginnen met een krachtstation. Is ook dat gebouwd dan begint de keuze wat groter te worden. Maar het is zeer belangrijk om nu als eerste een mijnstation te bouwen. Want spijs is geld en geld heeft u nodig om andere, militair interessantere zaken te bouwen.

MS-DOS



Het scherm is tijdens het spel in drieën verdeeld. Het grootste deel wordt in beslag genomen door een uitvergroot deel van de speelwereld zoals die van bovenaf te zien is. Rechts daarvan is een schematische kaart van dezelfde wereld maar nu in zijn geheel. Rechtsbovenin ziet u een afbeelding van het gebouw of de persoon die op dat moment actief is. Kiest u bijvoorbeeld het trainingscomplex voor mariniers, dan kunt u de opdracht geven om een nieuwe troep te gaan trainen. Afhankelijk van uw spijsvoorraad wordt dan aan dit verzoek voldaan.
Om het spel te spelen kiest u of een gebouw of een voertuig of een soldaat van uw familie. Deze zijn te herkennen aan hun kleur. Kiest u een gebouw dan kunt u opdracht geven tot het fabriceren van diverse zaken, kiest u een soldaat of voertuig dan kunt u opdracht geven om aan te vallen, te verdedigen of om rond te lopen.

De meeste opdrachten hebben tot doel het veroveren van een stuk grond. Om dat te kunnen bewerkstelligen begint u met het fabriceren van een energiestation en een aantal spijsmijnstations. Ondertussen stuurt u vast een enkele soldaat op verkenning om de vijand te ontdekken. Heeft u eenmaal een goede voorraad spijs verzameld, dan wordt het tijd om barakken te bouwen en fabrieken voor de wat zwaardere wapens. Ook een radarstation is geen overbodige luxe. Dan komen de verlossende woorden "vijand gesignaleerd in het oosten". Nu wordt het tijd om wat strategische beslissingen om te gaan zetten in actie. U stuurt uw legermacht af op het vijandige kamp en probeert daar zo veel mogelijk vernielingen aan te richten. Maar het is ook verstandig om de bewaking van uw eigen kamp goed in de gaten te houden.
Genoeg ingrediënten voor een zeer hectische oorlogsvoering.

De plaatjes zijn zeer gedetailleerd uitgevoerd, zover zelfs dat een langsrijdende motorfiets een spoor in het zand achterlaat. Ook het geluid is zeer uitgebreid. Klikt u op een van uw soldaten dan hoort u zijn door de walkie-talkie vervormde stem. "Klaar. Wacht op opdracht." Geeft u dan een opdracht dan meldt hij zich weer met "Opdracht begrepen. Infanterie uit." Ook alle belangrijke gebeurtenissen in het spel worden door een vrouwenstem gemeld. Zaken als "fabriek klaar met produceren", of "een vijandelijke beschieting vindt plaats" et cetera.

Heeft u eenmaal een scenario succesvol afgesloten, dan wordt u gefeliciteerd en krijgt u een score. Daarna krijgt u weer een nieuwe opdracht. Omdat het spelen van verschillende families ook leidt tot verschillende opdrachten, kunt u het op drie manieren volbrengen.

Dune II heeft een zelfde gevoel als _Sim City_, zij het wat gewelddadiger. Na tien minuten spelen begint het een geheel eigen fascinatie te krijgen en begint de speler zich helemaal in te leven in het spel. De geweldige geluidseffecten doen hier natuurlijk ook geen afbreuk aan. Het is overigens al bij de derde opdracht niet meer echt eenvoudig om van de computer te winnen. Ook gaan de opdrachten dan al ongeveer zo'n drie kwartier duren om te voltooien.
Enig minpuntje wat mij betreft is dat het spel in het begin van de opdrachten wat langzaam op gang komt. Het duurt een tijdje voordat de basisbenodigdheden, zoals een energiestation, gebouwd zijn. En in die tijd gebeurt er verder maar heel weinig. Maar heeft men eenmaal de vijand ontdekt, dan wordt het zeer druk en moet men echt op de toppen van zijn tenen lopen om van de computer te winnen.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Westwood Associates/Virgin
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 16Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: handleiding



WACKY FUNSTERS

SERIEUZE FLIGHTSIMS EN ADVENTURES MOE? MOET U DIT EENS PROBEREN. *WACKY FUNSTERS* IS EEN PARODIE OP ALLERLEI BEKENDE SPORT- EN ACTIESPELLEN. BEHALVE BEHENDIGHEID MOET U WEL EEN BEHOORLIJK GEVOEL VOOR AMERIKAANSE HUMOR HEBBEN, WANT HET SPEL IS DOORSPEKT MET ALLERLEI (ON)GEIN.

Als we het spel opstarten ziet u hoe een nogal eikelig ventje - Geekwad Gamer genaamd - met bureaustoel en al door de monitor van zijn computer gezogen wordt en terecht komt in het Funster Computer Kingdom van King Wacky III. De koning wordt oud en zoekt iemand die zijn koninkrijk kan redden van de ondergang. Dit kan kennelijk bereikt worden door 5 verschillende soorten spellen te spelen en na elk spel verslag uit te brengen bij de koning.
Nu heeft de koning nogal last van een identiteitscrisis, want hij wil nog wel eens van uiterlijk veranderen. Op een gegeven moment staat er zelfs een gitarist bij de troon en is de koning veranderd in "The King" (Elvis dus). Er moeten dan songteksten op een grappige manier afgemaakt worden en bij elke vraag wordt "The King" steeds dikker, net zoals het bij de echte Elvis dus.

Dan is er ook nog de zeer intelligente beveiliging tegen het kopiëren die vragen stelt die nergens op slaan. Zo wordt er onder andere gevraagd om uw schoenmaat en waar ontbijtworst van gemaakt wordt.
Ik zal heus niet de enige zijn die de eerste keer de hele handleiding (twee losse velletjes) afzocht naar het antwoord hierop.

BIG GUYS WITH MUSCLES

Het eerste spel dat gespeeld kan worden is een parodie op de knokspellen zoals *Streetfighter II*. U bent hier geen krachtpatser, maar de anti-held Geekwad die is uitgerust met maar liefst twee dodelijke wapens; een inktspuitende vulpen en een bokshandschoen aan een veer (waar haalt 'ie die vandaan?) De tegenstanders van Geekwad zijn onder andere zijn lerares Duits uit de derde klas, een "surf dude" en een bouwvakker. Vooral de mogelijkheid om met de lerares Duits te kunnen meppen zal velen aanspreken.

ROADKILL

Dit is een racespel, maar dan net ietsje anders. Over een kaarsrecht circuit moeten over drie baanvakken voorwerpen en personen ontweken worden zoals overstekende kippen en eekhoorns, politiewagens en werkmensen. Maar om het een beetje makkelijker te maken heeft u de beschikking over een arsenaal raketten, waarmee de weg al een heel stuk gemakkelijker wordt te berijden. Alleen wel opletten dat u niet over de lijken slipt!

MS-DOS



RAMBI VS BLAMBO

En dit is misschien nog wel het leukste van het hele pakket. In de stijl van *Operation Wolf* is dit een schietspel waarbij doelen geraakt moeten worden met de muiscursor. Het spel is als twee personages te spelen. Onder meer als Blambo (lees: Rambo), een spierbundel met een veel te groot kanon, die zijn kogels loslaat op de bewoners van het grote dierenbos, met als hoofddoel Rambi (lees: Bambi). Mocht u dit iets te gewelddadig vinden en in strijd met de dierenbescherming; geen nood. Rambi neemt wraak! Uitgerust met een handig Phase Plasma Death Ray Laserkanon kunt u uw artistieke schietkunsten vertonen op boswachters, spelende kinderen, werklui en Blambo. Mocht u deze laatste neer kunnen knallen, dan vliegen alle botten en stukken vlees in de rondte, waarna een glazenwasser al het bloed van het scherm moet komen vegen. Een spel voor de hele familie dus.

MS-DOS



PING

Ping is een variant van het aloude spel *Pong* in een modern jasje. Simplistisch tennissen derhalve, alleen met nog meer zweet dan in het echt. Een balletje moet heen en weer gekaatst worden over een veldje en natuurlijk mag er niet gemist worden. Het eerste level gaat nog wel. Hier moet u het opnemen tegen een geflipte Chinees die allerlei rare kreten slaakt bij een voltreffer. Level 2 is heel ander verhaal. De tegenstander is hier een kruising van allerlei bekende robots namelijk T2-R2-3PO (Terminator, R2-D2 en C-3PO dus.) U wordt letterlijk aan flarden geschoten, want van het racket blijft na een service van onze ijzeren vriend weinig over. De ballen vliegen met tientallen over de baan en ik heb eerder het idee dat het meer de bedoeling is om de ballen te ontwijken.

STEROID STALIONS

In dit spel, een variant op een andere klassieker namelijk *Asteroids*, hebben twee bodybuilders een beetje te veel anabolen gesnoept en zitten niet meer helemaal lekker in hun vel. Geekwad wordt door een raar pilletje verkleind tot formaatje mier en moet door de bloedvaten van de twee zwemmen om alle giftige stoffen eruit te halen. Als hem dit lukt krijgen de bodybuilders weer hun oude formaat en zien ze weer een beetje helderder.

Het is duidelijk dat dit spel gemaakt is door voormalig medewerkers van Sierra On-Line. Niet alleen komen de namen bij de credits me bekend voor en huist de maatschappij in hetzelfde dorp, ook de graphics en animaties zijn rechtstreeks gejat uit onder andere *Willy Beamish* en de *King's Quest* serie. Dit geheel is daarom ook prima verzorgd, eveneens als het geluid.
De spelinhoud zelf is echter niet van dermate kwaliteit dat ze langer dan een paar dagen zal blijven boeien en als u de eerdergenoemde humor niet kunt waarderen dan wordt het geheel al snel behoorlijk saai. Daar komt nog bij dat in meer geanimeerde gedeeltes (zoals *Big Guys With Muscles*) het spel behoorlijk vertraagt, zelfs op een 386 met 40 Megahertz.
De toetsaanslagen lopen dan meestal niet gelijk met wat er op het scherm gebeurt. Stelt u prioriteiten aan beeld en geluid, en houdt u van een behoorlijk dosis humor, dan is dit wellicht een spel voor u. Anderen kunnen het beter laten liggen.

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Tsunami
MS-DOS: f 69,50 /Bef 1395
Beeld: VGA
Geluid: Adlib, Soundblaster, Roland
Min. config: 640 Kb, 386, 16 Mhz, harddisk



CREEPERS

OM HET KORT TE OMSCHRIJVEN, *CREEPERS* IS EEN *LEMMINGS* KLOON. NET ALS BIJ *LEMMINGS* GAAT HET BIJ *CREEPERS* OM KLEINE BEESTJES DIE CONTINU HEEN EN WEER BLIJVEN LOPEN. EN, NET ALS BIJ *LEMMINGS,* ZIJN DEZE BEESTJES ABSOLUUT NIET IN STAAT OM VOOR ZICHZELF TE ZORGEN, ZODAT DE SPELER ZE VOOR ALLERLEI ONGELUKKEN MOET BEHOEDEN. GELUKKIG IS HET SOFTWAREHUIS DAT DIT SPEL OP DE MARKT BRENGT HETZELFDE ALS HET SOFTWAREHUIS DAT *LEMMINGS* OORSPRONKELIJK OP DE MARKT BRACHT NAMELIJK PSYGNOSIS. DUS HET IS NIET ECHT STELEN.

Creepers zijn rupsen. Kleine, groene, kleverige rupsen. De taak van de speler is om deze rupsen de kans te geven in vlinders te veranderen. Om preciezer te zijn, de taak van de speler is om precies zoveel rupsen in vlinders te doen veranderen als aangegeven door het spel. Nu veranderen rupsen niet zomaar in vlinders, nee daarvoor moeten ze in een grote kookpot vallen (?!?). En natuurlijk staat deze pot meestal niet op de meest praktische plek om dit voor elkaar te krijgen.



Het spel is opgebouwd uit een groot aantal niveaus. Per niveau is er in ieder geval een plaats waar de *Creepers* uit komen en een plaats waar de *Creepers* in moeten. Verder zijn alle niveaus onderling nogal verschillend. Het idee is echter om per niveau de Creepers zo te helpen, dat zij ongeschonden de kookpot bereiken. Dat is echter niet altijd even eenvoudig. Om het doel te bereiken heeft de speler een behoorlijk aantal hulpmiddelen. Zo is er een tennisracket, waarmee de *Creepers* naar hartelust rondgemept kunnen worden, maar ook diverse inzetstukken die gebruikt kunnen worden om bijvoorbeeld een brug te bouwen over een afgrond. Verder zijn er nog propellers, rupsmagneten (?) en andere handigheidjes.

De moeilijkheid is eigenlijk dat de rupsen die zich in het speelveld bevinden, continu blijven bewegen. Dus ook als er een afgrond opdoemt.... Om dit voorbeeld iets uit te breiden. U ziet dat er rechts een gat in de grond zit. Links komt u eerste Creepers aangekriept. Bliksemsnel kiest u het horizontale inzetstuk uit de lijst met hulpstukken. (Een rij ikonen aan de onderkant van het scherm.) De muiscursor is nu veranderd in een horizontale balk. Deze legt u over de afgrond en u klikt op uw muisknop. Et voilá deze *Creeper* kan doorkruipen. Gaat het u niet snel genoeg, of moeten uw *Creepers* bijvoorbeeld een stuk springen, dan blaast u ze gewoon een stukje in de goede richting met een ventilator.



Om dit alles een beetje te kunnen volgen heeft u de beschikking over een heel arsenaal aan vensters op het scherm. Als eerste is er natuurlijk het hoofdscherm. Dit laat een groot gedeelte van het veld zien. Door met uw muis naar de randen van het scherm te gaan verschuift dit in de gekozen richting. Normaal zijn de niveaus zo'n negen schermen groot. Meestal betekent dat dat de kookpot en de plaats waar de *Creepers* op dit moment rondkruipen niet tegelijkertijd in het hoofdvenster te zien zijn.



Daarom kunt u gebruik maken van een speciale *Creeper* camera. Dit is een kleiner venstertje waarin de dichtstbijzijnde *Creeper* steeds gevolgd wordt. En alsof dat nog niet genoeg is, er is ook nog een willekeurig plaatsbare camera, waar u bijvoorbeeld de kookpot mee in de gaten kunt houden.

Om het geheel nog meer op een videorecorder te laten lijken is er ook een fast-forward knop. Als u alles zo heeft opgezet dat de rupsen echt allemaal gaan overleven, dan hoeft u niet achterover te gaan zitten en te wachten, nee u kunt op de snelspoel toets drukken en de actie speelt zich een keer of wat versneld af. Voor diegenen die zich niet hals over kop in het gevaar willen storten is er ook een pauzetoets. Als deze ingedrukt is staat de tijd even stil en heeft de speler de tijd om even rustig na te gaan denken over wat hij gaat doen.

Naast de al eerder genoemde zaken kent het spel nog een aantal dingen die het leven van de speler er niet eenvoudiger op maken. Zo heeft de speler slechts de beschikking over een beperkt aantal gereedschappen tegelijkertijd. Is dit aantal in gebruik, dan moet een beslissing worden genomen over welke gereedschappen nog wel, en welke niet meer van belang zijn. Ook is er maar een beperkte hoeveelheid energie beschikbaar per niveau. Elke keer dat een speler een gereedschap gebruikt, wordt er energie opgebruikt. Is deze energie op, dan moet de speler het niveau opnieuw proberen.

Creepers kent drie moeilijkheidsgraden. Uit deze drie kan vrijelijk worden gekozen, maar als u de eenvoudige heeft opgelost gaat u ook vanzelf door naar de gemiddelde niveaus. Zijn deze eenmaal opgelost, dan kunt u uw tanden kapot bijten op de moeilijke niveaus. Is een niveau eenmaal opgelost dan ontvangt de speler een code die gebruikt kan worden om de volgende keer weer op dit niveau te starten.

Diegenen die *Lemmings* een leuk spel vonden kunnen hier hun hart aan ophalen. Het idee is vergelijkbaar, maar de uitwerking is zo anders dat er echt sprake is van een origineel spel. Het is in het begin wat eenvoudiger dan *Lemmings*, zeker ook omdat het niet zo hectisch is. In principe wordt elk niveau opgelost door van te voren goed na te denken, de gekozen strategie uit te voeren en dan wachten tot alle *Creepers* in het potje zijn gevallen. Dit geldt niet voor alle niveaus, maar zeker voor het grootste deel. De muziek is aangenaam en de effecten zijn leuk. Zo roepen de *Creepers* bijvoorbeeld "Hoeoeii" als ze een klap krijgen met het tennisracket. Ook de plaatjes zijn zonder enige twijfel mooi gemaakt. Enige vraag is of 70 niveaus genoeg is.

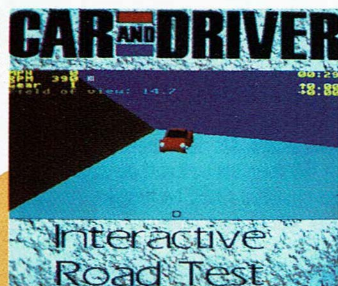
Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

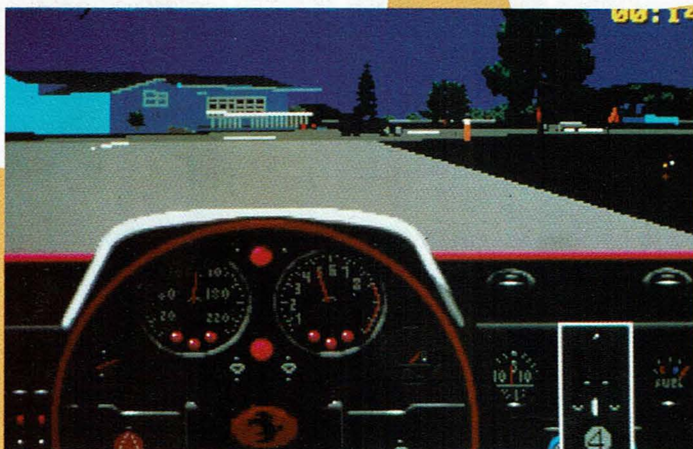
Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
MS-DOS: ƒ 129,50 / BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Pro Audio Spectrum/Thunderboard
Min. config.: 640K, 386, 20Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: handleiding



CAR AND DRIVER



IN DE VERENIGDE STATEN IS HET AUTOBLAD *CAR AND DRIVER* EEN VAN DE GROOTSTE IN ZIJN SOORT. HET LIJKT DUIDELIJK DAT DIT BLAD VOORAL OVER AUTO'S GAAT. EN DAN LIEFST DURE AUTO'S. HET BLAD STAAT BEKEND OM ZIJN TESTEN VAN VOORAL ABSOLUUT ONBETAALBARE AUTO'S. ZO WERDEN BIJVOORBEELD DE FERRARI F40 EN DE COUNTACH GETEST.



EN HET SPEL?

Geheel in deze stijl werd het gelijknamige autorace spel *Car and Driver* gemaakt. De aspirant coureur kan kiezen uit verschillende exquise automerken. Van de relatief trage Ferrari 250 TR uit 1957 tot de supersnelle Mercedes C11 IMSA. De weergave van de verschillende auto's valt nogal tegen. Door de gebruikte grafische techniek (polygon techniek, deze techniek komt ook voor in veel vliegsimulatoren zoals ondermeer de *Flight Simulator* van Microsoft) is er weinig ruimte voor details. Alleen aan de immense achterspoiler is de F40 van de Mercedes te onderscheiden. Gelukkig is het verschil wel goed merkbaar als er 'achter het stuur' is plaatsgenomen.

Het motervermogen en weggedrag verschilt duidelijk per automobiel. Het besturen van de vehikels is overigens geen sinecure. Voor men het weet is men weer de bocht uitgevlogen of zit men tegen een medeweggebruiker aan.

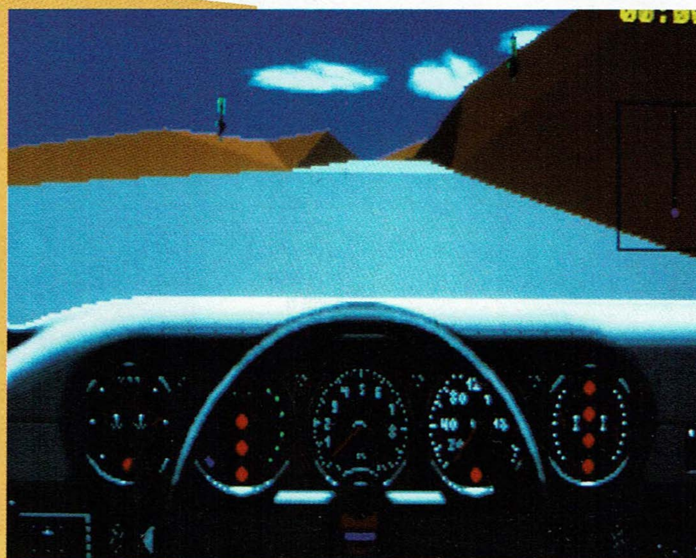
Daar overigens laat het programma een behoorlijk steekje vallen, het is onmogelijk om te crashen. Het is mogelijk om een traject hotsend en botsend af te leggen zonder een schrammetje op te lopen.

Er is een tiental trajecten beschikbaar. Zo zijn er complete circuits á la Zandvoort, maar het is ook mogelijk om over de openbare weg te racen of zelfs over een groot parkeerterrein.

Bijzonder aan *Car and Driver* is de mogelijkheid om een race terug te bekijken. Vanuit 18 cameraposities wordt de race 'opgenomen'. Met de replay optie kan de gehele race terug worden gezien. De opnamen doen aan een professioneel raceverslag van de TV denken.

Het is jammer dat deze beelden niet (zoals in *Stunt Island*, zie Hoog Spel 15) te manipuleren zijn.

Wat *Car and Driver* leuk maakt is de mogelijkheid om het spel met behulp van een (nul)modem of netwerk met een ander te spelen. Samen racen (en vooral het elkaar moeilijk maken tijdens het racen) geeft het spel een extra dimensie.
Behalve voor ontspanning zorgt *Car and Driver* ook voor de grijze cellen. Optioneel is het mogelijk om tijdschriftartikelen van de te gebruiken auto's te lezen. Het laat zich raden dat deze tijdschriftartikelen (met foto's) uit - inderdaad - *Car and Driver* komen.



***Car and Driver* doet erg sterk denken aan de moeder van alle raceprogramma's: *Testdrive*.**
De grafische uitvoering is matig, het schijnt nog steeds niet mogelijk te zijn om duidelijk herkenbare voertuigen weer te geven, waarmee nog te racen valt ook (hoewel, de helicoptersimulator *Comanche Maximum Overkill* kan het wel). Ook tijdens de replay van een race gebeurt het regelmatig dat de racewagen 'verdwijnt' achter de achtergrond, om even later weer op te duiken; weinig charmant.
Het racen met de verschillende wagens is lastig, maar na een tijdje oefenen redelijk snel aan leren.
Omdat het practisch onmogelijk is om te crashen (bij Testdrive barstte de ruit tenminste nog) is domweg 'gassen' straffeloos mogelijk; weinig realistisch.

Maar laten we eerlijk wezen, wanneer ik als fabrikant mijn auto in zo'n spel zou laten gebruiken zou ik ook als dwingende eis voorschrijven dat het mobiel geen schrammetje mag oplopen!

Leuke wetenswaardigheden zijn te lezen in het magazine-gedeelte, waarin veel informatie staat over de snelheidsmonsters. Deze informatie kost echter wel 4 Mb extra harddiskruimte, doch hoeft niet te worden geïnstalleerd.

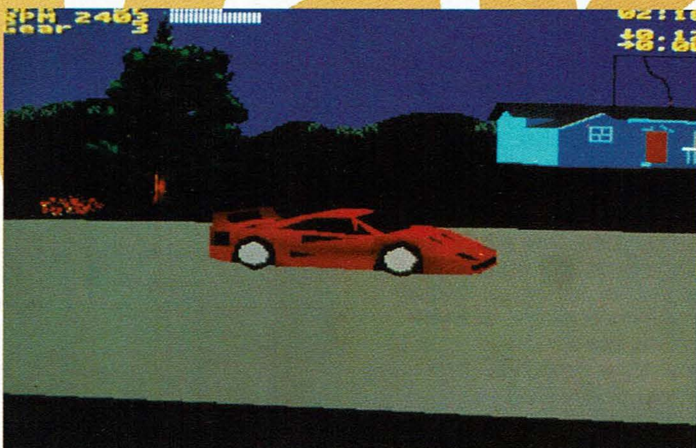
***Car and Driver* is verreweg het leukst als er tegen een andere (menselijke) tegenstander geraced kan worden. Gelukkig voorziet het programma hierin. De werking van deze optie is werkelijk voorbeeldig.**

Charles Matou

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts
MS-DOS ƒ 139,50 /BEF. 2699
Beeld: VGA / SVGA
Geluid: AdLib / Soundblaster
Systeemeisen: 640 Kb, 386, 16 Mhz, harddisk.





ACES OF THE PACIFIC

WWII :1946

OP 15 AUGUSTUS 1945 GAF JAPAN ZICH ONVOORWAARDELIJK OVER EN KWAM ER EEN EINDE AAN DE TWEEDE WERELDOORLOG. MAAR WAT ZOU ER GEBEURD ZIJN WANNEER DE VERENIGDE STATEN HADDEN AFGEZIEN VAN HET INZETTEN VAN ATOOMWAPENS? WWII:1946 VAN DYNAMIX NEEMT U MEE IN DIT LAATSTE OORLOGSJAAR TEGEN JAPAN.

NIEUWE VLIEGTUIGEN

Zowel Japan als Amerika hadden tegen het einde van de oorlog nieuwe vliegtuigen op de plank staan en het jet-tijdperk was natuurlijk aangebroken. Welnu, zeven van deze kisten zijn volop uit te proberen in nieuwe spannende missies boven de oceaan en boven de stranden van Japan. De Goodyear F2G-2 Corsair, bijvoorbeeld is een motor met vleugels. Dit toestel was speciaal ontwikkeld om de Kamikaze vliegtuigen snel te kunnen onderscheppen. Hiervoor was een 3000 PK motor geïnstalleerd waarmee in 5 minuten naar een hoogte van

Tijdens de installatie van *WWII:1946* wordt het hoofdprogramma ge-update naar versie 1.2. Jammer is wel dat oude "Campaigns" niet meer compatibel zijn met het nieuwe programma, overigens geldt dat ook voor de VCR tapes die aangemaakt zijn met nieuwe toestellen, schepen of 'aces' uit de uitbreiding.

De nieuwe typen vliegtuigen zijn weer van prima kwaliteit en vliegen goed. Denk er echter wel om dat een jet wat meer snelheid nodig heeft om van de grond te komen. Ik heb de indruk dat het programma ook wat sneller loopt dan voorheen, wat wel nodig is met een aantal nieuwe snelheidsduivels in het programma.

De Thrustmaster Flightstick, Weaponcontrol en rudderpedals worden natuurlijk ook in deze versie ondersteund.

Kortom, een leuke uitbreiding van *Aces of the Pacific* met weer nieuwe uitdagende scenario's. En..... ik heb vernomen er komen nog meer uitbreidingen aan, zoals *RAF in the Pacific* en *Aces over Europe*!!!

George Drubbel

MS-DOS



30.000 voet kon worden geklommen, voor die tijd zeker een enorme prestatie.

Aan Japanse zijde is de Kyushu J7W Shinden een prachtkist om te vliegen. Een mooi ontwerp met een duwschroef en canartvleugels. Een speciaal ontwikkeld vliegtuig om de hoog vliegende B-29 bommenwerpers aan te kunnen pakken.

De overige toestellen die deze uitbreiding bevat zijn: Grumman F7F Tigercat, Grumman F8F Bearcat, Lockheed P-80 Shooting Star, Nakajima Kikka en de Mitsubishi Ki-83.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dynamix/Sierra On-Line
MS-DOS: *f* 89,50 / BEF 1739
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 2Mb, 386, 16Mhz, DOS 5.0, harddisk

Om deze uitbreidingsset te kunnen spelen is het spel *Aces of the Pacific* vereist.



ULTIMA UNDERWORLD II
LABYRINTH OF WORLDS

IN HET EERSTE DEEL VAN DEZE SERIE WAS DE ENIGE VERWANTSCHAP MET DE 'NORMALE' *ULTIMA* AVONTUREN DE NAAM VAN DE HOOFDROLSPELER, DE AVATAR. IN HET TWEEDE DEEL NEEMT MEN DE VERWACHTE STAP VOORWAARTS EN MEN INTEGREERT DE TWEE SPELLEN. *LABYRINTH OF WORLDS* SPEELT ZICH DAN OOK AF IN HET KASTEEL VAN LORD BRITISH.

INTRODUCTIE

U bent nog niet bekomen van het avontuur met de Black Gate, dat in *Ultima VII* verteld wordt, of u krijgt een uitnodiging voor een banket in het kasteel van Lord British. Alles goed en wel, u pakt en u zakt en u tijgt op weg. Een mooie wandeling door het natuurschoon dat er zo voor gezorgd heeft dat u uw hart heeft verpand aan Brittania. Eenmaal op het slot aangekomen begint het banket maar de door u verslagen tiran, de Guardian, blijkt niet zo verslagen als u wel dacht. Hij duikt weer op en verpakt het kasteel in Blackrock, een substantie die totaal ongevoelig is voor magie en harder dan het hardste staal. U begrijpt natuurlijk al wie de kastanjes weer uit het vuur mag halen...



MS-DOS



MS-DOS

PRESENTATIE

Het eerste deel van *Ultima Underworld* is ongeveer over de hele wereld door zo'n beetje elk tijdschrift uitgeroepen tot beste spel of iets in die trant. Het moge dan ook duidelijk zijn dat er speltechnisch weinig veranderd is aan het spel. U ziet de wereld via een groot venster op het scherm. Het spel is een éénpersoons eerste perspectief rollenspel. Zo gemaakt dat het beeld in het venster het beeld is dat u, de held, ook ziet. Was het met eerdere rollenspellen zo dat de wereld in stappen of schokken voorbij bewoog, in *Underworld* zijn bewegingen vloeiend. Dit maakt dat het bedienen enige oefening vergt, want u kunt er niet meer vanuit gaan dat u een smalle gang altijd in kunt lopen, of dat u niet van een smalle brug afvalt. Het realiteitseffect door deze besturing is echter zeer groot. Dit wordt nog versterkt door het feit dat u uw hoofd ongeveer dertig graden naar boven of naar beneden kunt bewegen, zodat u ook op de grond en naar het plafond kunt kijken.

MS-DOS



MS-DOS

KNOKKEN EN TOVERKUNSTEN

Ook het vechten is zo realistisch mogelijk gehouden. Komt u een u vijandig gezind wezen tegen, dan verschijnt uw wapen in beeld, zoals u dat in werkelijkheid ook zou zien als u het wapen in uw hand had. Nu drukt u op de rechtermuisknop, en afhankelijk van waar de muis zich bevindt maakt u een bepaalde aanvalsbeweging. Bevindt de muis zich onder in het scherm, dan steekt u toe, in het midden hakt u zijwaarts en bovenin beeld hakt u van boven naar beneden. Hoe langer u de muisknop ingedrukt houdt, hoe harder u slaat. Maar omdat de wereld zich helemaal om u heen bevindt, zult u ook achter de monsters aan moeten rennen om ze te kunnen raken. Magie werkt vergelijkbaar. U heeft de beschikking over een aantal met runen beschreven stenen. U voegt deze runen samen tot een bepaalde toverspreuk. Spreekt u deze nu uit, dan verandert de cursor in een doelrondje. U mikt dit op uw tegenstander en hoppa daar vliegen de vuurballen al in het rond. Alleen is het wel afhankelijk van uw kunde hoe goed deze ballen hun doel treffen.

Magie is natuurlijk niet alleen maar op aanvallen gericht, ook vreedzame doelen als het maken van licht of waterlopen behoren tot de mogelijkheden. Om precies te zijn, zijn alle spreuken en wapens die in de 'normale' *Ultima* serie voorhanden zijn ook hier verkrijgbaar. Drankjes hebben dezelfde kleur, wapens dezelfde eigenschappen en karakters dezelfde nukken.

SCENARIO

Het grootste verschil met het vorige spel is het verhaal en de personages die u tegenkomt. In het eerste deel kende u helemaal niemand en moest u alles zelf doen. Dit deel is echt letterlijk het rechtstreekse vervolg op *Ultima VII, The Black Gate* en er worden al verwijzingen gedaan naar *Ultima VII deel 2, The Serpent Isle*. Voor het eerst komt u dus uw vrienden en bekenden in driedimensionale vorm tegen. Het is heel apart om nu Iolo, Sir Dupre en Lord British rond te zien lopen. Ze zijn er natuurlijk allemaal, tenslotte betrof het een banket om te vieren dat de wederopbouw van Brittania eindelijk gestalte begon te krijgen. Doordat voor dit verhaal gekozen is, krijgt u te horen hoe het met de diverse huwelijken, kinderen en scheidingen is gesteld. Voor mensen die al wat meer spellen uit deze reeks hebben gespeeld zonder meer een zeer vertrouwde omgeving. (Het kasteel is overigens ook zeer detailgetrouw overgezet naar de driedimensionale wereld, alleen de versieringen zijn wat aan de magere kant.)

Grafisch is er weinig veranderd sinds de vorige keer, de gekozen interface zorgt ervoor dat het er allemaal zeer vloeiend maar wat onscherp uitziet. Ondanks de enorme hoeveelheid rekenwerk die de plaatjes vragen is het zeer snel. U moet er dan ook eerder rekening mee houden dat u te hard loopt, dan het omgekeerde. Qua geluid is de spraak verloren gegaan ten opzichte van de vorige versie. (Het wordt nog wel aangekondigd maar in het spel komt het niet meer voor.) De geluidseffecten zijn echter wel zo realistisch dat ze een positieve bijdrage leveren aan het realiteitseffect van het spel.

Het moge duidelijk zijn dat ook dit weer een zeer goed spel is. Deel een was al leuk om de vormgeving en het gevoel echt aanwezig te zijn in de labyrinten en kerkers. Maar nu u iedereen echt (letterlijk) tegen het lijf loopt die u al kent, is het min of meer verbluffend. Bijvoorbeeld de geheime gangen die in het kasteel zitten in de 'normale' versie met het bekende vogelperspectief. U kunt feilloos naar de plaats lopen waar de schakelaar verborgen zit, en ja hoor, de geheime gang gaat open. Het is technisch geen verbetering ten opzichte van het vorige deel, maar voor de *Ultima* fan en de fan van rollenspellen in het algemeen een verplichte aanschaf. (En een verplichte drie weken zonder slaap.)

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Pro Audio Spectrum
Min. config.: 2Mb, 386, 16Mhz, harddisk, muis



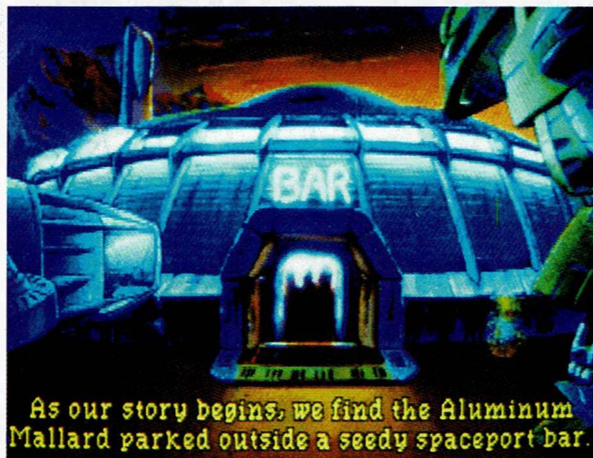
SPACE QUEST IV

IN HET KADER VAN HET OPWARMEN VAN DE MARKT BRENGT HET AMERIKAANSE SOFTWAREHUIS SIERRA, VLAK VOOR HET VERSCHIJNEN VAN *SPACE QUEST V*, NOG GAUW EVEN DE VORIGE VERSIE OP CD UIT. HET VERHAAL VAN DE TOT HELD VERVALLEN CONCIERGE DIE EIGENLIJK ALLEEN MAAR GELUKKIG IS MET EEN BEZEM IN DE HAND EN EEN OVERALL OM HET SLECHTGEVORMDE LIJF. *SPACE QUEST* IS EEN VAN DE POPULAIRSTE SERIES AVONTURENSPELLEN OOIT, EN WAARSCHIJNLIJK VOND SIERRA HET DAAROM NODIG OM DE VIERDE EDITIE VAN DIT SPEL UIT TE BRENGEN OP HET NIEUWSTE MEDIUM, DE CD-ROM.



MS-DOS

Het verhaal speelt zich af in de ongedefinieerde toekomst, om precies te zijn in *Space Quest XII*. Maar ook wordt er nog een nostalgisch uitstapje gemaakt naar de CGA wereld van *Space Quest I*. Het is een grafisch avontuur waarbij u de acties van de held min of meer beïnvloedt met de muis. U kunt hem zaken laten oppakken, hem rond laten lopen, dingen laten betasten en zelfs aan dingen laten likken. In het verhaal van *Space Quest IV* is het eigenlijk voornamelijk de bedoeling om het gevaar zoveel mogelijk uit de weg te gaan. Natuurlijk redt u daardoor de gehele beschaving, maar ja u kunt niet alles hebben.



MS-DOS

De CD-ROM versie van het verhaal is in wezen hetzelfde spel met spraak. Ook zijn hier en daar de plaatjes wat opgekalefaterd, maar dat was niet echt noodzakelijk.

Ondanks het feit dat het spel vrijwel identiek is gebleven, levert de spraak bij *SQIV* een extra dimensie aan het spel. De stem is goed gekozen, en ook de extra geluidseffecten zijn gepast smerig. Niet de moeite waard om aan te schaffen als u het origineel al gespeeld heeft, maar moet u kiezen tussen deze versie of de floppy versie dan is de keuze gauw in het voordeel van de CD-ROM beslist.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Pro Audio Spectrum/Thunderboard
Min. config.: 386, DOS 5.0, CD-ROM

WILLY BEAMISH ON CD

EEN VAN DE MEEST VERKOCHTE AVONTUREN SPELLEN VAN HET AFGELOPEN JAAR, *WILLY BEAMISH*, HEEFT ZIJN RENTREE GEMAAKT OP HET MEDIUM VAN DE TOEKOMST, DE CD-ROM. SIERRA IS BEZIG OM HAAR HELE REPERTOIRE VAN GRAFISCHE AVONTUREN-SPELLEN VAN DE NIEUWSTE TECHNOLOGIE TE VOORZIEN EN OPNIEUW UIT TE BRENGEN OP CD-ROM.

Willy is een jongetje van negen dat zich staande moet houden in een wereld waarin zo'n beetje iedereen tegen hem is, alleen zijn overleden grootvader niet. Misdraagt hij zich, dan sturen of zijn ouders hem naar een militaire school, of de booswichten uit het spel voeren hem aan de piranha's. Het is een grafisch avontuur, wat wil zeggen dat u alle acties van Willy bestuurt met de muis. Deze heeft normaal de vorm van een pijl, maar klikt u op een voorwerp dan neemt de pijl die vorm aan. Klikt u nu met dit voorwerp ergens op een plek die u zinvol voorkomt, dan zal Willy proberen het voorwerp op die plaats te gebruiken. Bijvoorbeeld u heeft een krijtje en een bord. U klikt op het krijtje, de pijl wordt nu het krijtje, daarna klikt u op het bord. Willy schrijft nu iets op het bord.



MS-DOS

Het hoofddoel van het spel is de mensen verslaan die uw vader werkloos hebben gemaakt en, en passant, ook nog even Nintari kampioen van de wereld worden.
Het originele spel werd vooral geprezen om de plaatjes en om de muziek. Op CD-ROM zijn beide nog verbeterd. In het spel zelf is weinig veranderd, maar de intro is nu bijna tweemaal zo lang. Ook is er meer muziek bijgekomen en spreekt Willy nu.



MS-DOS

Het nut van deze uitgave is mij niet geheel duidelijk. Er is nauwelijks sprake van een verandering tegenover de oorspronkelijke uitgave. Eigenlijk is er alleen maar spraak voor Willy bij gekomen. Ik kan me toch voorstellen dat er heel wat meer te doen was met de driehonderd megabyte extra ruimte die Dynamix tot haar beschikking had om het spel op de minpuntjes wat bij te vijlen. Dit soort uitgaven zijn echt zonde van de moeite. Het is een leuk spel, maar niet het extra geld voor de CD-ROM waard.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dynamix/Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster/Thunderboard (ondanks aankondiging op de doos geen Pro Audio Spectrum!)
Min. config.: 386, DOS 5.0, CD-ROM

IBM

DEEL 2

RODE OORTJES

IN HOOG SPEL 15 PUBLICEERDEN WIJ HET EERSTE DEEL VAN ONZE VERGELIJKENDE GELUIDSKAARTEN TEST. IN DIT ARTIKEL SLUITEN WE DEZE TEST AF MET DE BESPREKING VAN NOG VIJF KAARTEN EN EEN TABEL MET DE TECHNISCHE SPECIFICATIES VAN ALLE TIEN GETESTE KAARTEN.

AUDIOMAN

Logitech is vooral bekend als fabrikant van muizen en scanners. Sinds kort voert het bedrijf ook een soort geluidskaart, de Audioman. De Audioman is niet een echte geluidskaart, het is een apparaat dat op het bureau zijn plaatsje moet vinden. Via een adapter die aan de parallelle interface van de computer wordt bevestigd is de Audioman aan de computer verbonden. Gelukkig kan een printer samen met de adapter gebruik blijven maken van de parallelle poort. De Audioman zelf bestaat uit een luidsprekertje en een microfoon. De vormgeving van het geheel is apart. Persoonlijk spreekt het me wel aan, maar ik ken ook mensen die van het geheel walgen. Logitech richt zich met de Audioman vooral op de zakelijke markt. Vooral het koppelen van geluiden aan programma's is sinds *Windows 3.1* een ware rage geworden. Via de microfoon kan eenvoudig gesproken tekst in een programma geïntegreerd worden.
De weergave van de luidspreker van de Audioman is magertjes. Spraak is verstaanbaar, maar daar blijft het ongeveer bij. Voor spellen of geluidsbewerking kunnen beter extra boxen op de Audioman worden aangesloten (de Audioman heeft hier standaard een voorziening voor in de vorm van een plug).
De Audioman beperkt zich alleen tot *Windows 3.1*. Met behulp van dit programma is het mogelijk om geluiden op te nemen en weer te geven. Echter, een spel als *Inca* of *Wolfenstein 3D* werkt niet met de Audioman. In de verpakking zijn ook geen aparte drivers bijgevoegd om met andere dan *Windows* applicaties te werken, jammer.
Onder *Windows* werkt de Audioman perfect. De opnamekwaliteit van de stem is behoorlijk. Via een aparte line-input is het mogelijk om opnamen te maken van andere geluidsdragers als cassette, CD et cetera. Doordat de Audioman op 8 bits werkt, met een maximale (mono) sample rate van 22 Khz, moge het duidelijk zijn dat de geluidskwaliteit bij lange na niet van CD kwaliteit is. Bijzonder charmant is de mogelijkheid om de Audioman stroom te geven via twee penlight batterijen. Volgens de fabrikant gaan deze batterijen zo'n 50 uur mee. Alhoewel onwaarschijnlijk lang zou dat op een kantoor iets van een week betekenen. Omdat dit toch wel wat kort is, kan er optioneel een adapter bijgekocht worden. Groot voordeel van de batterijvoeding is het feit dat de Audioman erg compact blijft, iets wat de laptopgebruiker moet aanspreken.
Kortom bent u volledig *Windows* minded en neemt u genoegen met 8 bits mono geluid dan heeft u aan de Audioman een heel aardig apparaat. Wilt u meer, dan kunt u beter een keuze maken uit de 'echte' geluidskaarten.

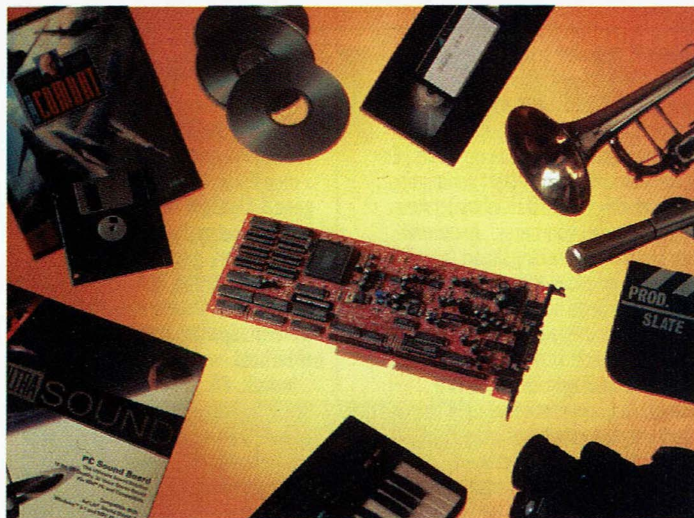
Geluidspanelwaardering: 6

SOUNDBLASTER 16 ASP

Vlak voor de deadline kwam 'ie dan toch nog binnen, de nieuwe geluidskaart van Creative Labs, de Soundblaster 16 ASP.

Nieuw is de ASP techniek (Advanced Signal Processing). Volgens Creative Labs is dit dé techniek die ervoor zorgt dat de Soundblaster 16 ASP echte CD kwaliteit levert. De Advanced Signal Processor bevat een algoritme dat in staat is om 16 bits signalen in 'real-time' (zonder tijdverlies dus) te comprimeren en decomprimeren.
De processor kan ook andere taken uitvoeren die via de computer ingeladen moeten worden. Voorbeelden zijn tijdschaal veranderingen, het comprimeren van spraak en spraakherkenning. Met speciale *Dragon* software is het onderste uit de ASP chip te halen. Tijdens de test was deze software nog niet beschikbaar, een oordeel over de

	ADLIB GOLD 1000	AUDIOPORT	THUNDERBOARD FOR WINDOWS	SOUNDBLASTER PRO
Extra's	-	transformator	-	Audio, MIDI kabel
FM Synthesizer:				
YM 3812 chip	-	+	+	-
YM 262 chip	+	-	-	+
Maximum aantal stemmen	20	11	11	22
Stereo	+	-	-	+
Mono	-	+	+	-
Sampling:				
Sampling (bit)	12	8	8	8
Frequenties:				
tot 44.1 Khz	+	-	-	+
tot 22 Khz	+	+	+	+
Hardware compressie/decompressie	3:1	-	2:1, 3:1, 4:1	2:1, 3:1, 4:1
Dynamisch bereik	96 dB	60 dB	60 dB	50 dB
Volumeregeling:				
Hardwarematig	-	+	+	+
Softwarematig	+	-	-	-
Aansluitingen:				
Stereo uitgang	+	-	-	+
Ingang stereo	+	-	-	+
Ingang CD Audio	+	-	-	+
MIDI aansluiting	+	-	-	+
Joystick aansluiting	+	+	+	+
Koptelefoon ingang	+	+	+	+
CD-ROM Interface	SCSI	-	-	parallel
Software:				
Windows 3.1		Lotus sound, Pocket recorder, SB2AP, At your service	Lotus sound, Sound forge, Pocket recorder, At your service, Monologue, Music clips, Mastertracks pro Demo	SB Mixer, Windows jukebox
DOS	Voice pad, Jukebox gold, Soundtrack synchr. editor, Soundtrack playback driver, Autodesk animator, Playback utility, Mixer panel TSR			SB Voice editor 2, FM Intelligent organ, SB Talker, MIDI Sequencer SPJ, CD Music player, MM Play presentation
Waardering geluidspanel	**7**	**6**	**6**	**7**



werking van deze chip kunnen we derhalve ook niet geven.

Het pakket ziet er goed verzorgd uit. Van de verschillende softwarepakketten zijn duidelijke handleidingen aanwezig. Er wordt zelfs een microfoon bijgeleverd. Jammer genoeg moet de koper zelf boxen of iets dergelijks aanschaffen, want die worden niet door Creative Labs bijgeleverd.

Even als de AdLib Gold, de Soundblaster Pro en de Pro Audio Spectrum 16 maakt de SB16 ASP gebruik van de 262 chipset van Yamaha (ook wel de OPL 3 genoemd). Tijdens de geluidstest kon er niet veel verschil tussen de SB16 ASP en de twee andere '262' kaarten ontdekt worden.
De SB16 ASP wordt geleverd met een aantal aardige en minder aardige programma's. Voor *Windows 3.1* (of 3.0 met multimedia extensies versie 1.0) zijn dit: *Creative Wavestudio, Creative Mosaic, Creative Soundo'le, Creative Talking Scheduler* en *HSC Interactive.*

Creative Wavestudio is een wave editor waarmee u de bekende .WAV files naar eigen keuze kunt bewerken. U kunt delen knippen of tussenvoegen, echo inbouwen, faden, bepaalde geluidsdelen versterken of een .WAV bestand omgekeerd afdraaien. *Creative Mosaic* is een nogal knullig spelletje dat het moet hebben van de geluidseffecten. *Creative Soundo'le* is een object-linker. Door middel van de OLE - Object Linking and Embedding - techniek in Windows (3.1) kunt u geluiden plaatsen in een *Windows* document. Het is waarlijk ongelooflijk dat Creative Labs erin geslaagd is om onder een zo gebruikers-vriendelijke omgeving als *Windows* een dermate gebruikers-onvriendelijk programma als *Creative Talking Scheduler* mee te leveren. *CTS* stelt u in staat om zelfgemaakte commentaren of muziekjes in te voegen bij een afspraak. De gebruiker kan uit drie koppen kiezen die het gesproken visualiseren. Het gebruik van dit programma is ronduit een ramp. Het maken van een afspraak is al een kunst op zich, maar om daar dan nog een geluidje aan te koppelen is pas Kunst met hoofdletter K. Dit is echt zonde van de harddiskruimte.
Een verademing is *HSC Interactive.* Hiermee bewijst Creative Labs dat nog niet alles verloren is. *HSCI* stelt de gebruiker in staat om een interactief multimedia programma te maken. Voordeel van het op pictogrammen (ikonen is in feite een verkeerd woord) gebaseerde programma is dat er niet van die ellenlange scriptfiles hoeven worden geschreven.

PC Animate Plus is een eenvoudig presentatiepakket. Plaatjes van GIF, TIFF, BMP en PCX formaat kunnen gekoppeld worden aan geluiden. *Monologue for Windows* klinkt bekend. Inderdaad, dit programma is hetzelfde als de *Monologue* die bij de Pro Audio Spectrum 16 geleverd wordt. *Monologue* is een tekst-uitspraak programma. Teksten, cijfers et cetera worden via de geluidskaart uitgesproken. Het programma werkt prima, zolang er maar Engelse teksten uitgesproken moeten worden. Het Nederlands van dit programma veroorzaakt hoofdpijn, niet zo interessant.

De DOS programma's bestaan uit oude bekenden als *SBTalker, FM Intelligent Organ* en *MMPlay,* deze software werd al besproken in het vorige deel geluidskaartentest.
De SB16 ASP beschikt over tal van aansluitingen, te weten een aansluiting naar de PC speaker, waardoor de piepjes en kraakjes van uw PC speaker naar de geluidskaart gestuurd worden, een

N.B.: Voor alle kaarten geldt dat de Windows-geluidssoftware alleen draait onder Windows 3.1 of Windows 3.0 met Multimedia Extensions versie 1.0.

THUNDERBOARD	SOUNDBOOSTER PRO	PRO AUDIO SPECTRUM 16	AUDIOMAN	ULTRASOUND	SOUNDBLASTER 16ASP
-	Audio kabel	-	Geïntegreerde microfoon	Geheugen op kaart	Microfoon, ASP chip, Waveblaster aansl.
+	+ (2 stuks)	-	+	-	-
-	-	+	-	+	+
11	22	20	11	32	20
-	+	+	-	+	+
+	-	-	+	-	-
8	8	16	8	16	16
-	+	+	-	+	+
+	+	+	+	+	+
2:1, 3:1, 4:1	2:1, 3:1, 4:1	2:1, 3:1, 4:1	neen	2:1, 3:1, 4:1	2:1, 3:1, 4:1
60 dB	50 dB	55 dB	?	55 dB	90 dB
+	+	-	+	-	+
-	-	+	+	+	+
-	+	+	-	+	+
-	+	+	-	+	+
-	-	+	+	+	+
-	+	+	-	+	+
+	+	+	-	+	+
+	+	+	+	+	+
-	-	SCSI of Parellel	-	optioneel	parallel
	SB Mixer, Windows Jukebox	Control panel	Windows driver	Windows driver	Creative wavestudio, Creative mosaic, Creative soundo'le, Creative talking scheduler, HSC Interactive, PC Animate plus, Monologue for Windows
Thunder master, Speldemo's van: Nova 9, Lemmings, Lexicross	SB Voice editor 2, FM Intelligent organ, SB Talker, MIDI sequencer SPJ, CD Music player, MM Play presentation	Audiomate, Stereo studio F/X, Trakblaster professional, SP Spectrum sequencer, Ultrafli FM Edit, PAS monologue		UltraSound studio 8, Audio/Playdigi/ Playfile,	SB Talker, FM Intelligent organ, MM Play
6	6	9	6	9	9

Tsja en dan de conclusie. Wilt u geweldig geluid, spetterende geluidseffecten en waanzinnige mogelijkheden én heeft u een bulk geld, dan lijken de 16 bits kaarten een goede overweging. Vooral de Pro Audio Spectrum 16 en de nieuwe Soundblaster 16 ASP zijn uitblinkers. Hoewel de UltraSound van Gravis ook een goede indruk achterliet.Voor de wat minder draagkrachtigen onder ons zijn er nog genoeg alternatieven over. Het eenvoudigst is de Thunderboard. Geen ingewikkeld gedoe, gewoon een redelijk 8 bits geluid, met prima compatibiliteit met de AdLib en Sounblaster (1.5). Wat uitgebreidere kaarten in dit segment zijn de Thunderboard for Windows, de Soundblaster en Soundbooster. De lappers onder ons hebben slechts de keuze uit twee geluidjesmakers. De Audioport is een snoepje en werkt perfect. Helaas heeft de Audioport geen geïntegreerde microfoon. Wél kunt u met de Audioport Soundblaster en AdLib emuleren waardoor er (in een *Windows* venster) spellen te spelen zijn. De Audioman mag er ook zijn. Deze knappe kerel beschikt over een geïntegreerde microfoon. Helaas is het apparaat alleen *Windows* compatible en kunnen er dus weinig niet-*Windows* spellen gespeeld worden.

Zoals altijd ligt de keuze bij de lezer. Afhankelijk van behoefte en portemonnaie zal er tot een aanschaf overgegaan moeten worden.

***Charles* Matou**

line-out aansluiting, een line-in aansluiting, een microfoon aansluiting, een gecombineerde joystick/MIDI aansluiting, een SCSI of parallelle aansluiting voor de CD-ROM en een aansluiting voor de optionele Wave Blaster (niet geleverd, dus niet getest).

Tot slot beschikt de SB16 ASP over het bekende volumeregelaartje, dat zich achter op de kaart bevindt.

De Soundblaster 16 ASP een geduchte tegenstander voor de Pro Audio Spectrum 16 van Mediavision. Vooral als de nieuwe *Dragon* software uitkomt zullen de specifieke eigenschappen van de ASP chip maximaal uitgebuit kunnen worden. Vervelend is dat de Soundblaster 16 ASP niet geheel compatibel met zichzelf blijkt te zijn. Voor programma's die niet specifiek op de SB16ASP zijn geschreven, moet gebruik gemaakt worden van de Soundblaster 1.5 driver. De Soundblaster Pro driver werkt niet op de nieuwe 16 bits variant. Dit is iets wat we ook al bij de Pro Audio Spectrum 16 tegenkwamen, blijkbaar is de Soundblaster Pro 2.0 een afgedankte standaard. Het software aanbod is niet om over naar huis te schrijven. Sommige programma's zijn uitstekend (*HCS Interactive*) terwijl andere maar beter met **DEL *.*** behandeld kunnen worden (*Creative Talking Scheduler*).
Maar u koopt een geluidskaart toch niet voor de bijgeleverde software?

Geluidspanelwaardering: 9

ULTRASOUND

Het Canadese bedrijf Gravis is sinds enige tijd op de markt met de UltraSound geluidskaart. Deze 16 bits geluidskaart kan als enige uit de test tot 32 stemmen tegelijk weergeven. Gravis heeft met de Ultrasound een geheel nieuwe geluidskaart ontwikkeld. Op de kaart zelf was niet te onderscheiden welke chipset er gebruikt is. Waarschijnlijk is dit de bekende OPL 3 chipset van Yamaha (deze wordt ook door de Soundblaster Pro en Audio Spectrum 16 gebruikt). Opvallend aan de tjokvolle kaart is het feit dat de basis adressen 210 tot 260 met jumpers om te zetten zijn. Standaard staat de kaart ingesteld op adres 220h. De aansluitingen van de kaart zijn voldoende, doch houden niet over. Een audio line-in en microfoon line-in, alsook een audio line-out en versterkte line-out, daar moet de UltraSound het mee doen. Verder is er nog een gecombineerde joystick/MIDI poort. Via een setup programma zijn instellingen aan het Interrupt ReQuest (IRQ), Direct Memory Access Channel (DMA kanaal) en de eerder besproken basis adressen te wijzigen.
De UltraSound gebruikt een andere technologie dan de Soundblaster en AdLib. Laatstgenoemden gebruiken voor de weergave van geluiden de FM Synthese techniek om instrumenten te creëren. Dit resulteert in een wat blikkerig computerachtig geluid. De UltraSound maakt gebruik van de wavetable synthese techniek. Deze techniek is duidelijk geavanceerder dan de eerder genoemde FM synthese techniek. De geluiden komen natuurlijker over, spellen zijn realistischer, mits de programma's deze techniek ondersteunen. In de praktijk blijkt dat (nog) niet het geval te zijn. Daarom wordt er bij de UltraSound een speciaal stuurprogramma (*Sound Board Operating System, SBOS*) geleverd dat voor Soundblaster en AdLib compatibiliteit moet zorgen.
De bewering van Gravis dat ook de op FM synthese geschreven programma's met de UltraSound beter klinken dan met bijvoorbeeld de Pro Audio Spectrum 16 konden wij niet bevestigen. Behalve het *SBOS* programma wordt ook een speciale *Windows* driver geleverd.
De verdere software bestaat uit de DOS geluidsprogramma's *Playdigi*, *Playfile* en *Playmidi*. *Ultrafli* is een programma dat samenwerkt met animaties die in het .FLI formaat zijn weggeschreven (bijvoorbeeld *Autodesk Animator* bestanden). Standaard wordt de UltraSound geleverd met 256 Kb geheugen, uit te breiden tot maximaal 1 Mb. Wat de functie van dit geheugen is hebben we niet kunnen achterhalen. Bij uitbreiding tot 1 Mb veranderde er weinig. Nu moet wel gezegd worden dat we op de redactie geen programma's hebben die de UltraSound specifiek aansturen. Maar toch, onder *Windows* met de UltraSound driver viel ons ook niets op.
Helaas is de kaart zoals hij geleverd wordt niet geheel compleet. Zo kan de kaart prachtige 16 bits muziek weergeven op CD kwaliteitsniveau, maar het opnemen gaat nog steeds op 8 bits. Er is wel een uitbreidingskaart verkrijgbaar. Dit geldt ook voor CD ROM ondersteuning, die is wel voorbereid, maar met een speciale uitbreidingskaart (parallel of SCSI) kan de plaatjes-speler pas daadwerkelijk in actie komen.
De UltraSound is een pracht van een kaart die, als de juiste software aanwezig is, een puik geluid ten gehore brengt. Het is wat merkwaardig dat de kaart volgepropt zit met geheugen dat (ogenschijnlijk) niet aangestuurd wordt. Ronduit nepperij is het ontbreken van de mogelijkheid om 16 bits geluid op te nemen. Uiteraard is er wel een uitbreidingskaart voor, maar die moet vast en zeker behoorlijk wat gaan kosten, jammer. Ook het ontbreken van CD ROM ondersteuning (wederom als extra optie verkrijgbaar) is mijns inziens een misser.

Geluidspanelwaardering: 9

SOUNDBOOSTER PRO

Tja, en dan de SoundBooster Pro. Op het eerste gezicht lijkt deze kaart van Avid Technology als twee druppels water op de Soundblaster Pro. Lijkt, want uit nadere inspectie blijkt dat de SoundBooster nog werkt met een vorige generatie geluid-chip. Gebruikt wordt de YMF 3812. Deze chip geeft een duidelijk kwaliteitsverschil te horen in vergelijking met de YMF 262 chip die gebruikt wordt in onder andere de Soundblaster Pro, AdLib Gold en de Pro Audio Spectrum 16. Ook is een deel van de programmatuur identiek aan die van de Soundblaster. Zelfs de documentatie komt bijna geheel overeen, waarbij hier en daar zelfs nog teksten uit de Soundblaster handleiding staan; klaarblijkelijk had de "schrijver" niet echt veel ervaring met de *Zoek en Vervang* functie van de gebruikte tekstverwerker. Een beetje knullig is het feit dat er in de SoundBooster documentatie gesproken wordt over CD-ROM software, terwijl de CD-ROM interface niet op de kaart aanwezig is.

Geluidspanelwaardering: 6

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Topmodel van Media Vision is de Pro Audio Spectrum 16. Digitaal geluid, MIDI (de MIDI-connector wordt niet standaard meegeleverd), geautomatiseerd mixen, muziek, spraak en geluidseffecten zijn enkele kenmerken van de Pro Audio Spectrum 16. De kaart bevat een SCSI interface voor een interne of externe SCSI CD-ROM. Er is ook een seriële PAS 16 leverbaar, doch deze is uitsluitend beschikbaar voor hardware fabrikanten om zelf multi-media upgrade kits samen te stellen.
Doordat de Pro Audio Spectrum 16 gebruik maakt van 16 bits opname- en weergavemogelijkheden geeft deze kaart echte CD kwaliteit. Deze kwaliteit laat zich vooral horen bij het programma *TrakBlaster Pro*. Dit programma kan .MOD files afspelen, het hoorbare resultaat van dit alles is adembenemend stereofonisch mooi. De rest van de software is prima in orde. Zo wordt er bij het opstarten van de computer een speciale driver geladen. Deze driver, die slechts 8 Kb geheugen inneemt, zorgt ervoor dat het volume van de kaart softwarematig te veranderen is. Zelfs onder *Windows* werkt deze driver. *Windows* wordt trouwens erg goed ondersteund door Mediavision. *Audiomate* bijvoorbeeld is een programma dat aan een computerpresentatie gekoppeld kan worden. *Audiomate* werkt samen met pakketten als *Harvard Graphics, Freelance Plus, Autodesk Animator* et cetera.
SP Spectrum (van Voyetra) geeft de mogelijkheid MIDI files op de computer via de ingebouwde stereo digitiser af te spelen. Met behulp van de apart aan te schaffen MIDI connector kunnen een of meerdere MIDI instrumenten op de kaart worden aangesloten. Doordat de Pro Audio Spectrum 16 Adlib en Soundblaster (1.5) compatibel is, kan van elk spel dat een geluidskaart aanstuurt optimaal genoten worden. Het pakket wordt geleverd met een speciale diskette met *Windows 3.1* drivers. Hierdoor wordt volledige compatibiliteit verkregen met de multimedia extensies (MPC) die door *Windows 3.1* gebruikt worden.

Geluidspanelwaardering: 9

HET GELUIDSPANEL

**Uiteraard hebben we ook bij deze test weer geprobeerd een en ander te objectiveren. Niets is echter moeilijker te objectiveren dan geluid. Daarom wat nadere uitleg over hoe we in de testprocedure te werk gegaan zijn.
Elke tester kreeg een scoringslijst in handen waarin beoordeeld werden: spraak, geluidseffecten, helderheid, vervorming en algehele indruk. Elk onderdeel kon tot maximaal 10 punten scoren. Na invullen werden de scores opgeteld en gemiddeld. De weergegeven panelscore is een gemiddelde van alle scores. Het panel bestond uit vijf leden. Uiteraard werden de geluidskaarten steeds in dezelfde computer via dezelfde versterker en boxen beoordeeld.**

PRODUKTINFO

**Audioman ƒ 389,00
Soundblaster 16 ASP ƒ 698,00
UltraSound ƒ 699,00
SoundBooster Pro ƒ 349,00
Pro Audio Spectrum 16 ƒ 629,00**

**Importeurs:
Audioman en UltraSound: Logitech. Tel.: 03465-63251
Soundblaster 16 ASP: Walop Electronics. Tel.: 010-4623478
SoundBooster Pro: Ectron, Halfweg. Tel.: 02907-7102
Pro Audio Spectrum: Ingram Micro's. Tel.: 030-487111**

V FOR VICTORY 2
VELIKIYE LUKI 1942

***VELIKIYE LUKI* IS HET TWEEDE DEEL UIT DE *V FOR VICTORY* SERIE VAN STRATEGIE-EXPERT THREE-SIXTY. DIT WARGAME SPEELT ZICH AF TIJDENS DE TWEEDE WERELDOORLOG AAN HET OOSTELIJKE FRONT. IN DE WINTERKOUDE ZIJN HET RUSSISCHE EN HET DUITSE LEGER VERWIKKELD IN EEN BARRE VELDSLAG. HET EERSTE JAAR AAN HET RUSSISCHE FRONT WAS EEN GROTE OVERWINNING VOOR HET DUITSE LEGER, MAAR DE TROEPEN STAAN NU AAN HET BEGIN VAN DE TWEEDE WINTER.**

Velikiye Luki is een plaats in noord-centraal Rusland en in handen van het Duitse leger. Het Russische leger heeft de stad omsingeld en probeert de stad weer in handen te krijgen. De Duitse aanvoer van nieuwe voorraden is afgesneden en er vindt een uitputtingsslag plaats. Het Duitse leger houdt stand tegen deze geweldige overmacht en wacht op versterkingen.

Rondom de bovenstaande historische situatie speelt zich het wargame *V for Victory* af. U moet als Duitse commandant uw troepen redden uit het belegerde Velikiye Luki of als Russische commandant het leger van de nazi-invallers vernietigen.
Een zevental scenario's is mogelijk, in moeilijkheidsgraad variërend van beginner tot expert en in tijdsduur van een uur tot negentig uur. Daarnaast kunt u beide zijden spelen en kan er gevarieerd worden in historische nauwkeurigheid. Standaard staan alle variabelen historisch juist ingesteld; het is echter mogelijk om bijvoorbeeld het weer te beïnvloeden of om de Russische dominantie in het luchtruim om te zetten in een Duitse. Om het realisme nog verder te verhogen, kan het spel zo ingesteld worden dat u maar beperkte informatie krijgt over de vijandelijke troepen en verder ook dat uw eigen troepen niet geheel uw orders opvolgen. Normaal speelt men scenario's tegen de computer, maar het is ook mogelijk om tegen een ander persoon te spelen. Nu kan dat alleen nog maar op dezelfde computer, maar zoals uit de menu's is af te leiden zal dat in de toekomst waarschijnlijk worden uitgebreid met een modem- en een netwerkoptie.

HARDE FEITEN

Het spel wordt geleverd op een enkele 1.44 Mb floppy, welke bij installatie op de harddisk een ruimte inneemt van bijna 5 Mb. Naast het bijna onvermijdelijke schuimrubber is de doos gevuld met uitgebreide installatie-instructies om het geheugen en de VESA-driver juist in te stellen. Verder bevat de doos een honderdvijftig pagina's tellend referentie-boek, een referentie-kaart beschreven met allerlei tabellen en een handzame handleiding. Deze handleiding begint met een Quick Start om snel vertrouwd te raken met dit toch wel zeer uitgebreide spel. Stap voor stap wordt u uitgelegd aan de hand van het simpele een-uurs scenario "To the Rescue", hoe het spel bestuurd kan worden, wat de betekenis is van de symbolen en waar u op moet letten.

Zoals een goed wargame betaamt, is ook Velikiye Luki zeer gedetailleerd. In totaal heeft het spel meer dan zeshonderd legereenheden, verdeeld over tientallen verschillende soorten, twaalf verschillende soorten terrein, negen manieren om aan te vallen en acht manieren om te verdedigen, gedetailleerde invloeden van het weer, soldaten op ski's en superieure legeronderdelen. Dit naar werkelijkheid nabootsen maakt het geheel uitermate complex. Gelukkig heeft u de beschikking over een staf-assistent die verschillende taken van u kan overnemen, zodat u zich kunt beperken tot een globaal overzicht.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Three-Sixty Software
MS-DOS *f* 119,- /BEF.
Video: VGA/SVGA
(VESA compatibel, 512k)
Audio: AdLib, SoundBlaster
Min. Config.: 286 16Mhz+, 2Mb RAM,
DOS 5.0, muis, harddisk

Wat een gedetailleerd spel! Zowel in historische uitwerking als in grafische weergave is *V for Victory 2 - Velikiye Luki* een spel van uiterst hoge kwaliteit, het zet in feite een standaard. De systeemeisen zorgden wel voor enige installatie-probleempjes, maar dat was het wel waard. Het wordt trouwens wel tijd dat ik een nieuwe computer krijg (*moet ik dat als hint zien? Red.*), want ik heb *V for Victory 2* gespeeld op de minimale eis: een 80286-20MHz met 2 Mb geheugen. Alles draait, maar wel heel erg traag!

Als ik *V for Victory 2 - Velikiye Luki* vergelijk met *V for Victory I - Utah Beach*, kan ik maar weinig verschillen in spelomgeving ontdekken. Volgens de handleiding kan *Utah Beach* opgewaardeerd worden tot de nieuwe versie 2, waardoor er geprofiteerd kan worden van de verbeterde omgeving. Mijn collega recensent Rob Hunter was erg enthousiast over het eerste deel en ik kan hem en andere wargame fanaten *V for Victory 2 - Velikiye Luki* zeer aanbevelen.

Laurens van Wijk

MS-DOS



Het spelen van een wargame is iets heel aparts. De spelinhoud is natuurlijk heel afgezaagd, maar volgens Homerus wordt de mens eerder verveeld door slaap, liefde, zang en dans dan door oorlog. Een wargame doet een beroep op iemands strategische inzicht, gebaseerd op een historisch verhaal. Door de complexiteit lijkt het voor een beginner of het verhaal zich willekeurig afspeelt. In tegenstelling tot veel andere strategische simulaties speelt geluk voor de geoefende speler echter niet mee. Dit vereist uiteraard een diepgaande kennis van het spel en de historische achtergrond, zodat de handboeken onmisbaar zijn. Sommige scenario's zijn ook alleen maar weggelegd voor fanaten; degenen die negentig uur aan een scenario werken, zijn waarschijnlijk dezelfden die op zolder complete veldslagen nabootsen met landschappen en tinnen figuren.

MS-DOS



RINGWORLD

Revenge of the Patriarch

***RINGWORLD* IS EEN DERDE DEEL. MAAR NIET UIT EEN SERIE COMPUTERSPELLEN, DE EERSTE TWEE DELEN WAREN NAMELIJK BOEKEN. OM PRECIES TE ZIJN *RINGWORLD* EN *RINGWORLD ENGINEERS* VAN LARRY NIVEN, WAARVOOR HIJ ONDER ANDERE DE HUGO- EN NEBULA AWARD HEEFT GEKREGEN, DE TWEE HOOGSTE ONDERSCHEIDINGEN DIE DE SCIENCE FICTION RIJK IS.**



MS-DOS

Het grootste deel van het spel speelt zich af op *Ringworld*. Dit is een kunstmatige ring met een oppervlakte die maar liefst duizend maal zo groot is als het aardoppervlak. U speelt Quinn, een huurling en u bent bevriend met de hoofdrolspelers uit de eerdere verhalen, Louis Wu en Speaker-to-animals. Via een gecodeerde boodschap wordt u gevraagd om de zoon van Speaker te waarschuwen dat de Kzinti hem en zijn hele familie ter dood hebben veroordeeld. Deze Kzinti zijn een kat-achtig ras dat leeft volgens het credo "liever dood dan eerloos". Dat dit credo letterlijk mag worden genomen is een feit dat algemene bekendheid heeft verworven in de Mens-Kzinti oorlogen die duizenden jaren hebben geduurd. Ook nu is er weer sprake van de mogelijkheid van het uitbreken van een nieuw conflict.

Bij de aanvang van het spel is er een gezamenlijk project bezig van Mens en Kzinti om een superschip te bouwen. Dit schip is echter niet bewapend. In het geheim bouwen de Kzinti ook nog een schip met een verstoorder-kanon, een wapen zo krachtig dat er hele planeten mee te vernietigen zijn. Samen met de zoon van Speaker reist Quinn af naar de *Ringworld* om een wapen te vinden om de Kzinti te stoppen.

Het is niet nodig om de boeken gelezen te hebben om het spel te kunnen spelen, maar het is wel leuk om dezelfde achtergrondkennis te hebben als de ontwerpers van het spel. Om u hiertoe in de gelegenheid te stellen is het boek *Ringworld* bij het spel gevoegd. Zo kunt u lezen hoe het Louis Wu en Speaker-to-animals is vergaan terwijl u met de zoon van Speaker rondreist om de volgende dreiging binnen de "bekende ruimte" het hoofd te bieden.

MS-DOS

Het spel doet nogal aan een Sierra spel denken. Ook dit is een grafisch avontuur waar u de hoofdpersoon stuurt door middel van de muis. U ziet meestal één ruimte tegelijk waar Quinn zich bevindt en u kunt hem opdrachten geven als kijk, pak, gebruik, loop en dergelijke. Het geven van deze opdrachten doet u door op de rechter muisknop te drukken. U roept dan een klein driehoekig menuutje op waarin de diverse opties zijn vermeld. Door naar de rand van het beeldscherm te lopen, loopt u naar het volgende scherm.

Omdat het spel als verhaal bedoeld is, is het heel lineair. Het komt er op neer dat, in een gegeven situatie, u eerst iets specifieks moet doen voordat u verder kunt. Lost u zo'n situatie op, dan wordt u door een animatie verteld wat er allemaal gebeurt. Ook bij het spreken heeft u geen invloed op wat er gezegd wordt. Als u voor de optie spreken kiest en de andere persoon heeft u iets te zeggen, dan krijgt u het gezicht van die ander in beeld met zijn of haar boodschap. Het spel besluit dan of u wel of niet iets terug zegt en laat desgewenst uw hoofd zien met soms een keuze uit twee antwoorden. Dit gaat zo verder totdat de conversatie is afgelopen.



MS-DOS

Het kan haast geen toeval zijn dat Tsunami in dezelfde stad is gevestigd als Sierra. *Ringworld* kan namelijk zonder enige schroom ingepast worden in het rijtje *King's Quest*, *Larry* en *Space Quest*. Zelfs de muziek doet aan de spellen van Sierra denken. Alleen het verhaal is van een type waar Sierra zich tot nu toe niet aan gewaagd heeft. Of dat terecht is, zal de tijd ongetwijfeld leren.

Als groot Niven fan was het een aangename verrassing om te ontdekken dat de programmeurs uitgebreid onderzoek hebben gedaan naar de diverse boeken betreffende "Known Space". Het is altijd een risico om iets zo beroemds aan te pakken en dat om te zetten naar een ander medium. Gelukkig hebben ook de artiesten die de tekeningen gemaakt hebben behoorlijk hun werk gedaan en zijn niet alleen de plaatjes erg mooi, maar ook natuurgetrouw geënt op de beschrijvingen in de diverse boeken. Voor mensen die de details allemaal niet kunnen volgen is er overigens ook nog een encyclopedie aan boord van het schip te vinden. Deze vertelt van de beroemdste figuren, gebeurtenissen, rassen en plaatsen. Tenslotte is het natuurlijk heel lovenswaardig dat de uitgevers van het spel het boek *Ringworld* bijgevoegd hebben.



MS-DOS

Het nadeel van deze vorm van avontuur is dat raadsels in een bepaalde volgorde opgelost moeten worden. Dat levert weliswaar een betere verhaallijn op dan in andere spellen, maar als u vast zit, dan zit u echt vast. U kunt niet eerst even een andere situatie oplossen en dan weer verder gaan. Gelukkig is het niet echt een moeilijk spel maar wel groot genoeg om er heel wat uren mee bezig te zijn.

Conclusie: voor alle liefhebbers van Niven of science fiction in het algemeen en voor iedereen die graag een goed uitgewerkt grafisch avontuur speelt. Het is echter te makkelijk voor doorgewinterde avonturiers die dit soort spellen spelen voor de uitdaging die het hun brein geeft.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tsunami
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA (géén MCGA!)
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 386, 16Mhz, harddisk, muis



HET BESTE WERK VAN DE PROGRAMMEURS VAN SIERRA ON-LINE HEEFT ALTIJD IETS MET SATIRE TE MAKEN. *LEISURE SUIT LARRY* IS EEN SATIRE OP DE MACHO AMERIKAANSE JONGEMAN VAN BEGIN DERTIG EN DE *SPACE QUEST* SERIE IS GEENT OP DE SCIENCE FICTION PULP DIE VANAF HET MIDDEN VAN DE JAREN VIJFTIG VOORAL IN AMERIKA TE KOOP WAS. DAT GOLD TENMINSTE VOOR DE EERSTE DRIE DELEN VAN DE SERIE. IN HET VIERDE DEEL NAM MEN DE EERSTE DRIE DELEN OP DE HAK, MAAR VOOR DIT LUSTRUM IS EEN ANDERE BEROEMDE SCIENCE FICTION SERIE UITGEZOCHT. OPLETTENDE LEZERS KUNNEN DIT AL AFLEIDEN UIT DE TITEL; *SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION* IS EEN PARODIE OP *STAR TREK V: THE NEXT GENERATION*.


MS-DOS

Ook *Space Quest V* is een grafisch avontuur in de trant van *King's Quest* en dergelijke. Dat betekent dat u de figuur Roger Wilco steeds in beeld ziet en dat u hem met behulp van de muis standaard opdrachten kunt geven. Er is eigenlijk maar een nieuw commando toegevoegd, namelijk beveel. Dit commando kan worden gegeven als u aan boord van uw schip in de kapiteinszetel plaatsneemt. U krijgt dan bij de diverse bemanningsleden een lijstje mogelijke opdrachten te zien. Zo kan de piloot een koers uitstippelen, met reguliere of lichtsnelheid vliegen en de galactische stofzuiger aanzetten. De communicatie-officier kan een nabijgelegen planeet of schip oproepen. Dit levert overigens een aardig geluidseffect op, namelijk een schel gefluit, zoals dat bekend is van bepaalde mannen als ze een mooie dame zien. Dat is trouwens typerend voor het hele spel. De verhaallijn is aan het begin van het spel blijkt zij de ambassadrice bij StarCon te zijn. Zij komt proberen om het heelal ervan te overtuigen dat het menens is waar het de milieuvervuiling aangaat. En wat spreekt het hart van onze gewezen vuilnisman nu meer aan? Maar voordat het zover komt dat het idee "moeder van zijn zoon" enige rol gaat spelen, moet er nog heel wat gebeuren. Zo komt de maatschappij waarvan Roger in *Space Quest II* een pakketje heeft gestolen ook weer op de proppen, maar nu niet met een mannelijke robot. Deze keer gaat men voor het zware geweld en schakelt een vrouwelijke robot in.

perfect geïmiteerd door Roger. De muziek die het geheel omlijst heeft dezelfde zweverige jaren zeventig sfeer als bij de oude 'Treks. Prima gedaan. Dat de 'The Two Guys From Andromeda' het tegenwoordig apart doen is niet merkbaar. De ouderwetse humor is ruimschoots aanwezig en u moet goed kijken om niet iets ervan te missen. Ik was een beetje bang dat na deel vier het sfeertje eruit zou zijn en men voor de vierde keer met dezelfde vijand (Sludge Vohaul) op de proppen zou komen, maar dat is gelukkig niet gebeurd. Deel vijf bevat in totaliteit meer plezier en spanning dan zijn voorganger *The Time Rippers*.

Uitstekend!

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-SDOS" ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: VGA
Audio: Ad Lib, Sound Blaster, Roland, Pro Audio Spectrum
Benodigd: >386 12mhz, hard disk, muis en 640k (1 meg aanbevolen)

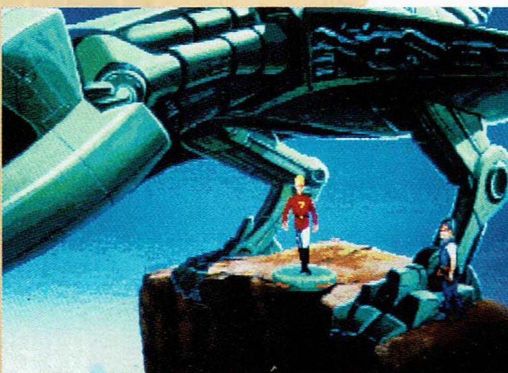
SPACE QUEST V
The Next Mutation


MS-DOS

Vanaf het begin van het spel is al duidelijk dat het een parodie betreft. Alles start als Roger Wilco, schoonmaker en redder van het universum, besluit om kapitein van een schip te worden. Om deze jarenlange droom te verwezenlijken gaat hij terug naar de school van StarCon waar de beste kapiteins en andere officieren worden opgeleid. De eerste test die hij moet maken verloopt al bijna rampzalig. Onvoorbereid en ruim een half uur te laat rent Roger de klas binnen. De vragen blijken veel te moeilijk en als hij er een goed heeft is dat absurd toeval. Maar een techno-muis brengt redding. Waar studenten als A. Einstein een dikke onvoldoende halen, scoort Roger door het ingrijpen van deze kleine harige vriend een perfecte tien. Daarom wordt hij kapitein gemaakt van zijn eigen vuilnisschip en mag hij vuil op gaan halen in het hele universum.

grappig, maar ook de details zijn heel aardig. Zo loopt u bijvoorbeeld bij het opleidingsstation al midden in het zwaardgevecht tussen Darth Vader en Luke Skywalker en zijn de schepen die hier gedokt staan allemaal bekend uit andere science fiction verhalen.

Grafisch heeft Sierra voor een nieuwe stijl gekozen. *Space Quest V* doet hierdoor denken aan een stripverhaal. Dat ziet u bijvoorbeeld heel goed aan het feit dat alle karakters eruit zien alsof ze eerst met een donkere pen getekend zijn en daarna pas ingekleurd. Deze stijl leent zich uitstekend voor de diverse buitenissige wezens die u ontmoet. En niet alleen buitenissige wezens, want als het goed is weet u nog uit het vorige deel dat in *Space Quest V* Roger Wilco de moeder van zijn zoon zal ontmoeten. En ja hoor, al helemaal


MS-DOS

Men heeft er bij Sierra nog niet voor gekozen om *Space Quest V* in de floppy versie al van spraak te voorzien. Ongetwijfeld heeft de CD-ROM versie wel spraak, want het spel leent zich er al goed voor.

Nou ben ik een liefhebber van alle films die model stonden voor deze parodie, dus dat zat wel goed. Darth Vader uit Star Wars (compleet met lichtzwaard) komt u tegen in de gangen van de Starcon Academy en de simulatiehal uit de intro lijkt verdacht veel op de Millenium Falcon. En dat Roger Wilco halverwege het spel gedeeltelijk in een vlieg verandert doordat hij verkeerd "overgebeamed" wordt, kan geen toeval zijn. Voor de rest is bijna alles gepikt uit *Star Trek*. Zelfs de manier waarop Captain Kirk in zijn stoel zat wordt

Het is duidelijk dat Sierra met Space *Quest V* geen nieuwe technische hoogstandjes heeft willen laten zien. Er is gekozen om binnen de beproefde technologie van *King's Quest VI* en *Larry V* een goed spel neer te zetten. De nieuwe stijl van de plaatjes spreekt mij persoonlijk aan, het leent zich wat beter voor de satire die men wil bedrijven. Gelaatsuitdrukkingen zijn wat meer overdreven en de technologie is wat minder strak vormgegeven. (Het ruimteschip van de eerste tegenstander van Roger is bijvoorbeeld vormgegeven als een vogel. Landt dit ding dan grijpt het landingsgestel zich vast aan de rand van een rots, alsof het klauwen zijn.) De muziek is voornamelijk geleend uit films uit het klassieke repertoire en de geluidseffecten zijn uitgebreid en goed doordacht. Maar, om een lang verhaal kort te maken, Sierra heeft ervoor gekozen om een leuk spel te maken voor science fiction fans. En dat is het ook geworden. Het is moeilijk en groot genoeg om een ruime uitdaging te bieden en er is genoeg humor om het ook leuk te blijven vinden, dus zeker geschikt voor iedereen die de vorige delen uit de serie ook al leuk vond. (Mensen met een CD-ROM moeten misschien nog heel even wachten op de spraak versie.)

Jan Willem van Riet



SCI FI POWER HITS

MET *SCI FI POWER HITS* BRENGT ACTIVISION/INFOCOM HET DERDE DEEL IN DE *POWER HITS* REEKS. AFGEZIEN VAN HET SCIENCE-FICTION ELEMENT HEBBEN DE SPELLEN WEINIG GEMEEN, NAAST EEN RPG EN TWEE ADVENTURES TREFFEN WE EEN ARCADE RACESPEL EN EEN BOKSSPEL AAN.


MS-DOS

PROPHECY - ACTIVISION

In dit eenvoudige actie role-playing game speelt u de enige overlevende van een woeste overval van het goblin keizerrijk: u moet de wereld zien te redden. Om dit te bereiken zult u veel moeten ontdekken, gebruik moeten maken van magie en uiteraard veel moeten vechten. De gevechten gebeuren direct op het scherm, waarbij u behendig en snel moet zijn.

TONGUE OF THE FATMAN - ACTIVISION

Fatman speelt zich af in de verre toekomst: nog steeds wordt een soort bokswedstrijden gehouden, waarbij het er net als bij de gladiatoren op leven en dood aan toe gaat. Allerlei vreemde wezens van verre planeten nemen deel aan de wedstrijden, waar veel publiek


MS-DOS

naar toe gaat om te gokken.
Uw inbreng in dit gewelddadige evenement is wat dubieus. Wat kunt u beginnen met uw beperkte geld en wapens tegen die verschrikkelijke tegenstanders met hun moorddadige uitrusting? Mocht u zo gelukkig zijn te overleven, een tweede en een derde wedstrijd bieden zo mogelijk nog afschrikwekkender wezens.
Wilt u het wat rustiger aan doen dan is een menselijke tegenstander mogelijk. De buurman is daarvoor natuurlijk een makkelijke prooi.

DEATHTRACK - ACTIVISION

Deathtrack is een autoracewedstrijd in de toekomst waarbij alles mag. U krijgt de beschikking over een moderne, snelle auto, uitgerust met verschillende wapens. Het doel is uiteraard om als eerste over de finish te komen. Om dit te bereiken moet u naast snel rijden, oppassen dat uw auto heel



MS-DOS

blijft. Uw tegenstanders proberen het u zo lastig mogelijk te maken; gelukkig heeft u uw eigen raketten en machinegeweren. U kunt kiezen uit drie verschillende auto's met variabele wapenuitrusting. De wedstrijden spelen zich op tien verschillende circuits af, compleet met haarspeldbochten, tunnels, gebouwen en natuurlijk uw bewapende tegenstanders.


MS-DOS

CIRCUIT'S EDGE - INFOCOM

Een cyberpunk verhaal vormt de basis van dit adventure. In de 23ste eeuw, in de sinistere straten van Budayeen, moet u een moordenaar opsporen. Deze laat een bloederig spoor na, zodat u hem makkelijk kunt volgen. Zestig locaties en tien karakters moeten de oplossing bieden. *Circuit's Edge* is uitgevoerd in gecombineerde tekst en graphics stijl. Uw acties gaan via menu's, de omgeving krijgt u zowel te zien in plaatjes als beschreven met woorden.

MINES OF TITAN - INFOCOM

Dit adventure speelt zich af in de ruimte. Uw drie-mans team is gestrand op Titan, een maan van Saturnus, en de enige ontsnappingsmogelijkheid is een verborgen stad te vinden. Net als *Circuit's Edge* is *Mines of Titan* in graphics met tekst uitgevoerd.

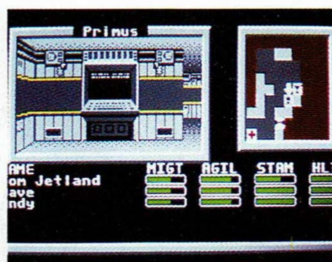
Dit is een zeer afwisselend geheel, waarbij geen van de spellen echt bijzonder te noemen is. De arcade spellen *Tongue of the Fatman* en *Deathtrack* zijn direct te spelen, maar bieden op lange termijn weinig spelplezier. *Prophecy* is leuk, maar wat simpel. De adventures *Circuit's Edge* en *Mines of Titan* hebben qua verhaal de Infocom kwaliteit, maar zien er nogal gedateerd uit.

Deze vijf spellen met de standaards van een paar jaar terug zijn uitermate geschikt voor computers met diezelfde standaards. De spellen draaien op een XT met CGA, oplopend tot een AT met VGA en geluidskaart. Spellenspelers met een snelle 386 of 486 moeten oppassen, want daar zijn deze spellen niet voor gemaakt.

Laurens van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Activision
MS-DOS *f* 119,00/BEF. 2299
Video: VGA (16kl), EGA, MCGA, Tandy, CGA
Audio: AdLib, Tandy, Roland MT-32
Systeemeisen: Muis of joystick soms ondersteund. Wordt geleverd op HD schijven, dus >80286. Spellen zelf zijn echter goed te spelen op een XT en zelfs slecht op een snelle 386/486.
Beveiliging: handleiding



MS-DOS

ARCADE FRUIT

ZIT IK NET EVEN OP DE BANK, BELT M'N HOOFDREDACTEUR OF IK EEN FRUITAUTOMAAT WIL RECENSEREN. NU HOU IK HELEMAAL NIET VAN GOKKEN EN DAAR KOMT NOG EENS BIJ DAT IK HELEMAAL BLUT BEN (IK WERK IMMERS VOOR HOOG SPEL.) "MAAR HET IS VOOR OP DE PC" ZEGT HIJ NOG. "OH ZEG DAT DAN METEEN. LAAT MAAR KOMEN."

Valt er over een fruitautomaat op de PC nog iets te vertellen dat iemand niet al lang weet? Als het goed is niet. Zo'n gokkast moet op de PC immers hetzelfde zijn als in het echt. *Arcade Fruit Machine* is dan ook geen uitzondering. Met de letter "I" en "Enter" figuurlijk een muntje erin gooien en het fruit gaat rollen met de "C" en "V". Twee of drie dezelfde symbolen op de middelste rij en het geld stroomt binnen... hoopt u.
Net als in het echt heeft u bij deze machine een geringe kans op geluk en het geld is eerder op dan dat er wat winst wordt gemaakt. Maar na een paar uurtjes flink rammelen lukt het meestal wel. En dan heeft u



MS-DOS

ACTION SPORTS

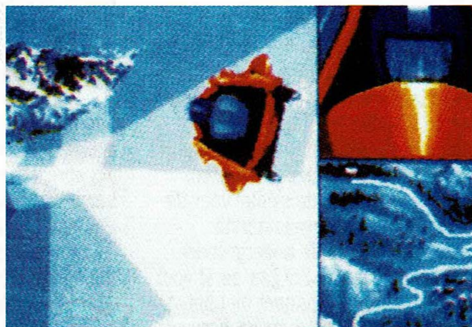
ACTION SPORTS* IS EEN ZOGENAAMDE COMPILATIE EN BEVAT VIER SPELLEN: *ADVANTAGE TENNIS, GRAND PRIX 500, KILLERBALL* EN *SUPERSKI II.

MS-DOS



Advantage Tennis is een eenvoudig tennisspel dat met verschillende mogelijkheden is uitgerust, zo kunt u bijvoorbeeld een eigen speler aanmaken. Hierbij kunt u de sterkte van uw backhand, forehand, smash en volley aanpassen. Verder kunt u kiezen uit: een training, een seizoen, en de indoor wedstrijden.
Wanneer u een goede partij achter de rug heeft, en toch aan een beetje slaap toe bent, is het mogelijk om uw gespeelde wedstrijden op te slaan en het toernooi op een later tijdstip voort te zetten.

MS-DOS



Grand Prix 500 II is een motorrace spel, u kunt kiezen uit diverse circuits, van Assen via Le Mans tot Silverstone.

Killerball is een soort rugby op een cirkelvormig veld. De spelers lopen rondjes, net als bij wielrennen. (Diegenen die de film *Rollerball* kennen zal dit wellicht bekend voorkomen.) De doelen, een gat in de muur, liggen recht tegenover elkaar. De spelers mogen elkaar op elke manier dwars zitten en onderuit halen. Als de bal bemachtigd is, moeten de spelers van uw team een hele ronde lopen voordat het doel open gaat en er gescoord kan worden. Wordt de bal aangeraakt door een speler van de tegenpartij, dan moet u weer opnieuw een rondje lopen.

Superski II is te vergelijken met spellen als *Winter-, Summer-* en *California Games* en bestaat uit 6 onderdelen waaronder slalom, schansspringen en bobsleeën. U kunt met maximaal 4 spelers een competitie spelen.

Laten we beginnen met *Advantage Tennis*. Zit ik een lekker partijtje tegen m'n computertje Leo te meppen en sta ik van het ene op het andere moment terug in *DOS*, zomaar, zonder dat ik daar ook maar enig verzoek toe had ingediend. En dat niet één keer....

Afijn, ik verder met *Grand Prix 500 II*: aardig spel, stuurt alleen wat overdreven. Onze motorheld presteert het zelfs om met een snelheid van zo rond de *vijf* kilometer per uur over de kop te vliegen. Niet echt realistisch, toch?

We houden de moed erin: *Killerball!!!* Na een tijdje geworsteld te hebben met de (Franstalige!!) beveiliging van dit spel heb ik toch nog het spel mogen aanschouwen. Het is bij deze beveiliging namelijk de bedoeling om een speler van een team te selecteren. Probleempje: welke toets is de selecteer toets? Ik heb op de <SPATIEBALK>, <RETURN> en elke andere toets gedrukt, maar helemaal niets, niente, nichts en noppes. Wat blijkt... ik had op de rechter <SHIFT> toets moeten drukken. Nu is dat wel de toets die overeenkomt met de vuurknop van een joystick, maar ze hadden het op z'n minst in de handleiding kunnen vermelden. Maar goed, het spel zelf is niks, dus dat maakt dan ook weer niet uit.

Treur niet, denk ik nu bij mezelf, er is nog een laatste hoop, namelijk het spel *Superski*. Moet ik toch toegeven dat dat een leuk spel is! En ik zou er waarschijnlijk wel wat uurtjes mee bezig zijn voordat ik het zat zou worden. Alleen jammer dat ik het al twee keer heb moeten installeren, want na twee of drie keer spelen geeft *Superski* het op en krijg je na het opstarten een zwart beeld.

De conclusie per spel:

Advantage Tennis	:	best aardig
Grand Prix 500	:	geinig
Killerball	:	zeer slecht
Superski II	:	leuk, maar simpel

Het pakket als geheel: niet echt wat ik een aanrader zou willen noemen, en dat niet alleen dankzij de bedroevend ontoereikende handleiding. En VGA blijft beperkt tot 16 kleuren.

Erik van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Microïds
Amiga ƒ 79,50/BEF. 1549
MS-DOS ƒ 89,50/BEF. 1739

Video: EGA/VGA (16kl)
Geluid: PC-speaker, AdLib, SoundBlaster
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.3 of later
Beveiliging: Handleiding



Sporten op uw PC. Kan dat dan?

MACHINE

MS-DOS



natuurlijk spijt dat u niet meteen naar de snackbar of de kroeg gegaan bent om het in de machine daar uit te proberen.

Het spel herkent de muis en joystick niet, dus alles moet worden geregeld met het toetsenbord. Grafisch ziet het er allemaal wel leuk uit. Het geluid is gedateerd (geluidseffecten via het PC-speakertje, bwaah!), maar gelukkig doet dat er bij dit soort spellen niet toe.
Bent u volledig in de ban van dit soort fruitautomaten, dan is een spel als dit natuurlijk leuk. Zeker voor deze prijs.

Arthur Geraerts

Als het een beetje lukt en er wordt wat gewonnen, dan kan op een ander deel van de machine verder gegokt worden. Hier staat een woord waarvan alle letters verlicht moeten worden, door op tijd op "feature" te drukken. Zijn alle letters verlicht, dan wordt extra uitgekeerd.

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Zeppelin Platinum
Amiga: ƒ 29,00/BEF 579
Atari ST: ƒ 29,00/BEF 579
MS-DOS: ƒ 39,95/BEF 779
Beeld: EGA/VGA



de KERKER

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Zo, een maand met maar één hoogtepunt. Het verschijnen van het tweede deel van de *Ultima Underworld* serie. Erg leuk om nu eindelijk in staat te zijn om echt door het kasteel van Lord British te lopen en alle mensen uit *Ultima* eens 'en face' te zien in plaats van alleen maar van boven. Deze aflevering van de Kerker geeft al vast wat handige starttips. Maar we beginnen met een van mijn trouwste fans:

Bane of the Cosmic Forge !!

'Beste Mithrandir,

Een citaat uit het antwoord op mijn vorige brief: ALS het goed is heb je de Wizard's Ring van Xorphitus gekregen. Daar heb je het al!! ALS het goed is!!
Het is niet goed!!
Ik heb nog nooit van Xorphitus gehoord laat staan dat ik van hem of haar of wat, het (=onzijdig!!) dan ook een 'Wizard's Ring' heb gekregen. Mijn vraag is waar vind ik dit iets Xorphitus?!

Groeten van je vaste schrijver

Bjorn Berendsen
Doornenburg'

Beste Bjorn, in je vorige brief schreef je dat je de dwergenmijnen al helemaal had doorlopen. Je hoofddoel in de mijnen is het bevrijden van Xorphitus. Dit is de meneer die in de diamant opgesloten zit. Om hem te bevrijden moet je alle vier de hoeken van de diamant met de Miner's Chisel bewerken. (Als je naar de diamant kijkt dan zie je dat er al een barst in zit.) Heb je de diamant eindelijk kapot dan verschijnt Xorphitus en kun je verder met je avontuur! Een laatste tip voor de katapult die je ook hier vindt. Verzamel vier rubber banden van het rubberbeest. Voeg deze samen tot een rubber band (merge). Als je dat gedaan hebt neem je de 'sprocket' mee naar Smitty en laat die daar repareren. (Zuidwestelijk van Smitty vind je overigens de Miner's Chisel.) Terug naar de katapult, de band erop de sprocket erin en een rotsblok in de bak. Nu laden, winden en schieten maar. Als je eenmaal de bull's eye hebt geraakt verschijnt er als bij toverslag een brug.

Om vast wat vooruit te lopen, in de volgende aflevering van de Kerker zal ik wat uitgebreider ingaan op het laatste deel uit de *Wizardry* serie namelijk *Dark Savant*. Dus heb je daar specifieke vragen over dan is nu de tijd om die te sturen.

Ultima 7

Eigenlijk ben ik een fervent tegenstander van valsspelen bij het oplossen van spellen, maar deze cheat is zo eerlijk dat ik hem niet aan de lezers wil onthouden.

'Beste Mithrandir,

Hier heb ik een geweldige tip voor *ULTIMA VII*. Ga naar Buccaneer's Den. Ga gokken in een casino met het spinning wheel. (Hier moet je bij de goede kleur geld neerleggen en het wiel laten draaien.) Doe nu als volgt: Leg geen geld neer maar laat het wiel draaien. Als het wiel draait sla je het spel op. Kijk welke kleur het wordt. Laad nu het opgeslagen spel en zet geld in op de kleur die won. Bingo Bingo!

Een tweede tip:
Jat een kanon plus kruit plus kanonskogels uit het kasteel in Britannia. Laat een rugzak achter, zo kun je al gauw een kanon meenemen want het weegt ongeveer zestien kilo. Ga nu naar Cove. Op de weg van Britannia naar Cove zie je onderin een huisje dat op slot zit. Zet het kanon voor de deur met de benodigdheden.
Neem afstand, dubbelklik op het kanon, houdt het rondje op de deur en klik nog een keer. Als je nu naar binnen loopt zie je de 'Hoe of Destruction' het krachtigste wapen uit het spel.

Groetjes,
Edwin ter Horst
Breedenbroek'

Dank je wel Edwin, ik denk dat veel *Ultima* spelers goed geholpen zijn met deze trucks.

Ultima Underworld 2 Labyrinth of Worlds

Goed dan nu de beloofde eerste aanwijzingen bij *Underworld II*. Het hoofddoel is duidelijk, de vernietiging van de Blackrock bol die om het kasteel heen zit. Om te beginnen ga je met iedereen in het kasteel praten. Dupre geeft je dan de sleutel voor de riolen. Deze riolen zijn je eerste kennismaking met de ondergrondse wereld van dit spel. Zorg er eerst voor dat je wat ervaring opdoet met het verslaan van monsters onder het kasteel. Je moet toch al wel een level 5 persoon zijn wil je de andere werelden gaan betreden.
Als het goed is hebben je gesprekken met de inwoners van het kasteel als gevolg gehad dat je weet dat er een miniatuur afbeelding van de grote bol verborgen zit in het kasteel. En ja hoor, op het vijfde ondergrondse niveau vind je zo'n afbeelding. Loop op de lichtgevende zijde af en je bevind je in de eerste andere werkelijkheid, namelijk de gevangenistoren van de Goblin's. Hier is je doel het bevrijden van Bishop die op de bovenste verdieping gevangen gehouden wordt. Om hem te kunnen bevrijden moet je slijmen bij de kapitein van de wacht en met zijn praatjes mee doen. Hij geeft je dan een setje fraznium handschoenen.
Nu naar boven voor een eerste ontmoeting met Bishop. Terug naar beneden en met de smid praten voor een tweede setje handschoenen. Ook weer even met de kapitein praten en van hem het codewoord krijgen om alle sleutels van de toren op te kunnen halen. Deze zijn in het bezit van de goblin die de keuken bewaakt. Met deze sleutels kun je op het niveau van de kapitein ook een trol bevrijden. Doe dat gerust want hij maakt iedereen en alles dood dat je vijandig gezind is in deze toren. Nu Bishop bevrijden en als een dolle een enorme strooptocht houden in de toren.
Het allerbelangrijkste is het Blackrock juweel dat de kapitein bij zich had. Terug in het kasteel van Lord British kan Nystul deze juwelen namelijk behandelen en vertellen hoe je ze kunt gebruiken om het juweel in de kelder verder te activeren. Als je dat gedaan hebt heb je opeens toegang tot meerdere werelden.

Vergeet niet om elke keer als je in een nieuwe wereld bent geweest uitgebreid te praten met de kasteelbewoners omdat er anders belangrijke gebeurtenissen niet plaatsvinden. Oh ja, het bezoeken van de werelden is geen eenmalige affaire. De meeste werelden moet je zeker twee of drie keer bezoeken voordat je er klaar bent. (Voor de mensen die zich ongerust maken omdat er geen spraak is bij het spel terwijl dat wel op de hoes wordt vermeld. Er is wel spraak maar dat manifesteert zich pas veel later in het spel als de Guardian je een droom toestuurt, niet alleen van zijn lelijke hoofd maar over de situatie buiten het kasteel. Origin had dit wel even ergens kunnen vermelden want er zijn nogal wat mensen die daar tijd aan hebben besteed!)

Goed dat was dan weer een maandje Kerker. Volgende keer meer over *Underworld II* en over *Wizardry 7*. Mochten er mensen zijn met complete oplossingen dan ontvang ik die ook graag. (Laatste gerucht is overigens een RPG van DMA dat je met zijn vieren kunt spelen. Elke persoon heeft dan zijn eigen venster op de wereld en raadsels zijn alleen op te lossen door creatief samen te werken. Ik ben razend benieuwd.)

Goed, fijne speeldagen en maak nog maar een paar monsters dood voor mij.

Mithrandir

RESOLUTION?

The game of the Savings & Loan crisis

IN DE DERTIGER JAREN GEBEURDE HET ONDENKBARE: DE BEURSKRACH GESCHIEDDE EN DAARUIT VLOEIDE EEN ONGEKENDE CRISIS VOORT. WERKLOOSHEID, ARMOEDE EN VERVELING WAREN EEN DAGELIJKS TERUGKEREND PATROON. EN TOEN WERD *MONOPOLY* UITGEVONDEN, HET KLASSIEKE BORDSPEL DAT HET NOG STEEDS GOED DOET. IN DE NEGENTIGER JAREN WAS ER OOK EEN CRISIS, ZIJ HET NIET ZO'N GROTE. EN, ZIE DAAR, OOK NU WERD ER WEER EEN BORDSPEL OVER KAPITAAL UITGEVONDEN: *RESOLUTION*, DAT NOG EEN KLASSIEK SUCCESNUMMER MOET WORDEN.

DE DOOS

RESOLUTION? is verpakt in een mooi gestileerde zwart/zilveren doos, waarin zich een dubbel opgevouwen speelbord bevindt, dat verrassend veel weg heeft van het *Monopoly*-bord. Het is ook een "path-game", dat wil zeggen een bordspel met een pad, waarover de door twee dobbelstenen voortgestuwde pionnen eindeloos rondjes draaien. Er is zelfs een gevangenis, echter moderner van opzet dan die uit *Monopoly*. Club Fed heet deze, ongetwijfeld half-open, inrichting.
Verder zien we het bekende pak speelgeld, een zakje met drie dobbelstenen en een aantal plastic schijven, die aan weerszijden van bijgeleverde stickers voorzien moeten worden. Een set crisiskaarten en een set Bail Out-kaarten (vergelijkbaar met de Kans- en Algemeen Fonds kaarten uit *Monopoly*) leveren de nodige spanning. Tenslotte zijn daar de spelregels, niet meer dan een dubbelgevouwen A4-tje.

HET SPEL

Onderwerp van *Resolution?* is de Savings & Loan Crisis uit de jaren '80 en '90. De Savings & Loan-banken zijn in de Verenigde Staten een soort spaarbanken, waar de kleine man in goed vertrouwen zijn zuurverdiende centjes op rente zette. In de jaren "80 bleken veel S&L instituten hun verplichtingen niet meer te kunnen nakomen. Mis-management, fraude en corruptie waren daar de oorzaken van. Schandalen volgden elkaar in rap tempo op: de kleine spaarders waren





in ieder geval de sigaar, terwijl zakenlieden op hoog niveau - maar van laag allooi - zichzelf op sluwe wijze verrijkten.
Men start het spel als "Taxpayer" oftewel belastingbetaler: aldus draait men rondjes op het bord en probeert men 5 crisiskaarten te verzamelen. Als dat eenmaal is gelukt, wordt de pion omgedraaid en wordt men "Resolver": ontmaskeraar van frauduleuze elementen in de bankwereld.

Als Resolver mag men de vier Resolution-paden inslaan. Daar gooi men niet met twee, maar met slechts een dobbelsteen. Men probeert op het middelste vakje uit te komen om aldus een fraudezaak op te lossen en een fors bedrag voor de gedupeerde kleine spaarders te recupereren. Is dit gelukt, dan wordt daar een Resolution-fiche neergelegd. Als alle 4 Resolution-fiches op hun plaats liggen, is het spel uit; de speler die het meeste geld heeft teruggehaald uit de zakken van frauduleuze witteboorden-gangsters heeft gewonnen.

Uiteraard zit er meer aan dit spel: u kunt uw status als Resolver tijdelijk verliezen, en ook weer fiches weg proberen te nemen als u denkt dat u achter staat. Kanskaarten zijn er in twee soorten: ze geven een goed beeld van het onrecht, dat de clientèle van de Savings & Loan banken jarenlang is aangedaan.

***Resolution?* is een gezelschapsspel in de klasse van *Carrière*, *Tycoon* en natuurlijk *Monopoly*. Het is snel te leren, direct te spelen, en pretentieloos. De componenten zijn goed en de importeur levert een vertaling van de spelregels bij (als u die al nodig denkt te hebben). Een echt spel voor die lange winteravonden, waarvan we er dit seizoen helaas niet veel meer over hebben. Het spel schept een wel erg duister beeld van de Amerikaanse bankwereld, zo erg, dat het me niet zou verbazen als door dit spel het communisme weer (even) op zou bloeien.....**

Michael Bruinsma.

PRODUKTINFO

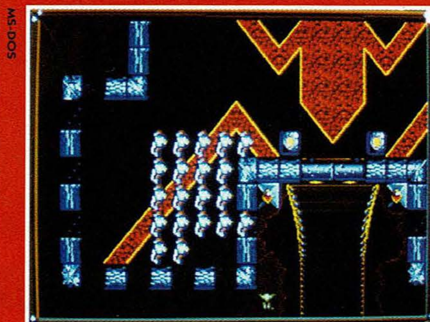
Fabrikant: Resolution Concepts Inc.
Prijs: ƒ 74,50 / BEF 1490
Aantal spelers: 2-8, Speelduur: 1-2 uur

SIEGE

Dogs of war

VOOR HET IN HOOG SPEL 12 BESCHREVEN SPEL *SIEGE* IS ONLANGS EEN "EXPANSION SET" VERSCHENEN. ALS U IN *SIEGE* ALLE SCENARIO'S OP UW DUIMPJE KENT, KUNT U NU HET SPEL WEER UIT DE KAST PAKKEN EN ZICH OPNIEUW IN DE STRIJD VOEGEN TUSSEN GOED EN KWAAD. DE ZWEETDRUPPELTJES ZULLEN NIET LANG UITBLIJVEN.

MS-DOS

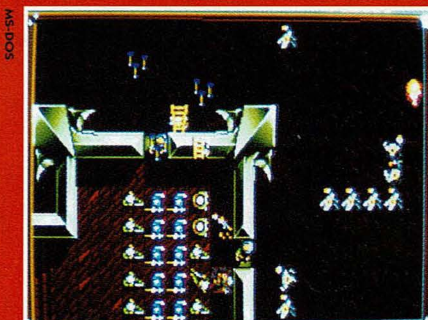


Waar het in *Siege* volledig ging om het gebied dat ook terug te vinden was in een ander spel van Mindcraft, namelijk *Magic Candle II*, draait het in deze aanvulset om het land uit de opvolger daarvan, *Magic Candle III*. In dit gebied staan zes totaal nieuwe kastelen en forten, die ook nu weer belegerd moeten worden of verdedigd.

MS-DOS



MS-DOS



Voor elk van de zes kastelen en forten zijn er vier scenario's, dus een snelle rekensom leert dat u in totaal 24 lange avonden staan te wachten.

Voor uw gemak zijn er ook 16 nieuwe troepentypes toegevoegd.

MODEM WARS

Het meest interessante van dit pakket is de twee speler optie. Dit kan geschieden via een zogenaamd "nul-modem", maar ook via de gewone modems. Spelen tegen een computer is leuk, maar een computer maakt geen fatale fouten. Gewone mensen wel. En wat is nu leuker dan het kasteel van een kennis belegeren en zijn troepen in de pan hakken? Om dit gedeelte van het spel te kunnen gebruiken is een 1200 Baud modem vereist, maar om een beetje vlot te spelen komt 9600 Baud meer in de buurt.

PRODUKT-INFO:

Fabrikant: Mindcraft
MS-DOS: ƒ 49,50 / BEF 969
Beeld: VGA
Geluid: Adlib/Roland/ Soundblaster
Min. config: 640KB (2Mb met Soundblaster), 286, 12 Mhz, harddisk, Microsoft compatible muis. 1200 Baud modem of beter ondersteund.

***Dogs of War* is alleen voor bezitters van *Siege*.**



***Dogs of War* zal het vooral moeten hebben van de twee-speler optie, want als u *Siege* in zijn oude vorm helemaal heeft uitgespeeld, dan heeft u wellicht al lang genoeg van het spel. Behalve de 24 nieuwe scenario's en de nieuwe rassen om tegen te knokken is er qua mogelijkheden niks nieuws aan het spel toegevoegd. Wel dient de "expansion kit" op enkele punten als upgrade, want enkele foutjes die het origineel nog kende zijn verwijderd. Deze zijn niet van grote aard, maar maken het spel op sommige punten wel gemakkelijker in omgang.**
Alleen voor liefhebbers van het origineel die in het bezit zijn van een modem.

Arthur Geraerts

ERIC THE UNREADY

NA DE SUCCESVOLLE *SPELLCASTING* SERIE KOMT LEGEND MET EEN NIEUWE HELD OP DE PROPPEN. *ERIC THE UNREADY* IS EEN RIDDER DIE HET ALLEMAAL ZEER GOED BEDOELT, MAAR HET KOMT AF EN TOE EEN BEETJE ROTTIG ZIJN STROT UIT. AL IN DE INTRO IS TE ZIEN HOE DEZE NIEUWSTE ANTI-HELD DE ZWARTE RIDDER VERSLAAT DOOR PER ONGELUK MET ZIJN LANS IN EEN APPELBOOM TE PORREN. DE DAAROP VOLGENDE BARRAGE VAN APPELS WERPT ZIJN GEDUCHTE TEGENSTANDER UIT HET ZADEL EN ZO WINT ERIC ZIJN EERSTE DUEL. NA AFLOOP BRANDT HIJ NOG EVEN PER ONGELUK HET SLOT VAN ZIJN WELDOENER AF EN ZIJN NAAM IS VOORGOED GEVESTIGD.

Het verhaal van *Eric the Unready* is niet ongebruikelijk. Een waarzegger heeft voorspeld dat de koning zal overlijden op zijn zestigste verjaardag, dus aanstaande zaterdag. Degene die met de prinses trouwt die daarbij aanwezig is zal de nieuwe koning worden. Het spreekt dat de boze stiefmoeder van de goede prinses deze laat ontvoeren. Om elke poging tot redding vooraf al tot mislukken te doemen zendt zij daarna Eric er op uit om de kleine te redden. (Dat kleine is slechts spreekwoordelijk en zeker niet figuurlijk...)

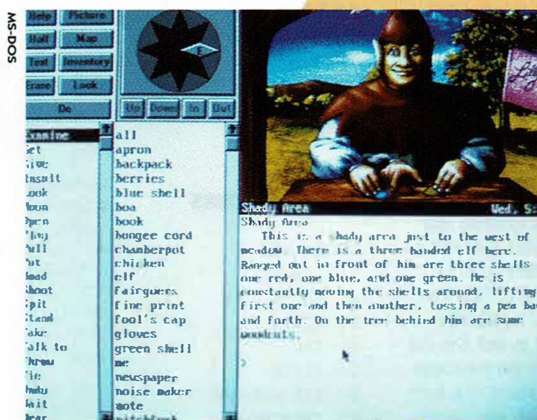
Het spel is een tekst-georiënteerd avontuur. Dat wil zoveel zeggen als u moet zelf de acties die de held moet ondernemen intypen. Maar zoals gebruikelijk bij Legend zijn er nogal wat hulpmiddelen aangeleverd. Het scherm is bij het opstarten van het spel in vieren gedeeld. Rechtsbovenin is een plaatje van de directe omgeving te zien. Links hiervan ziet u een aantal menukeuzes en een windroos. De menukeuzes hebben te maken met de vorm van het scherm en de plaats waar de informatie te vinden is. De kompasroos geeft steeds aan welke kant u op kunt. Links onderin ziet u twee woordenlijsten. Een met alle acties die u kunt ondernemen en een met alle voorwerpen die in zicht zijn of die u bij zich heeft. Rechts onderin tenslotte is een venster gereserveerd voor het intypen van de tekst. Hier ziet u het befaamde > symbool en de cursor staat hier te knipperen.

MS-DOS

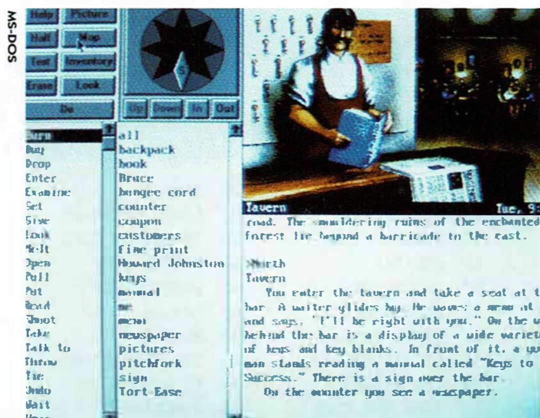


Zoals de voorgaande beschrijving waarschijnlijk al doet vermoeden zijn er meer manieren om met het programma te communiceren dan slechts door het ingeven van tekst. Dat klopt dan ook, want de muis speelt een belangrijke rol in het bedieningsgemak. De windroos bijvoorbeeld doet ook dienst als menu. Als er een uitgang is naar een bepaalde richting, dan kunt u met de muis op de windroos klikken en dan loopt Eric daarheen. Ook is het mogelijk om een actie uit de eerder genoemde lijst aan te klikken. Deze wordt dan automatisch in het invoerscherm overgenomen en de muiscursor springt naar de lijst met voorwerpen. Nu kunt u hier ook een keuze maken en door op <ENTER> te drukken wordt de actie uitgevoerd. Nog eenvoudiger is het om op het plaatje te wijzen naar iets dat u interesseert. Bijvoorbeeld een deur. Klikt u nu eenmaal met de muisknop, dan bekijkt Eric het voorwerp. Is het een voorwerp waarmee een logische actie kan worden uitgevoerd, dan zal tweemaal klikken deze actie proberen uit te voeren. Bij de eerder genoemde deur zal Eric dus de deur open of dicht doen al naar gelang de eerdere toestand.

MS-DOS



MS-DOS



Een andere vereenvoudiging is de dialoog met de diverse personen die u tegenkomt. In tegenstelling tot vroeger hoeft u niet meer in te typen wat u wilt zeggen. Heeft u eenmaal aangegeven dat u met iemand wilt praten dan verschijnt hij/zij in beeld met daarnaast een aantal mogelijke zinnen die u kunt zeggen. Aanklikken van de meest interessante levert dan ongetwijfeld een boeiend gesprek op.

Het spel is lineair opgebouwd. Dat wil zeggen dat u bepaalde scènes per se eerst moet oplossen voordat u verder kunt. Dit betekent dat er eigenlijk continu maar een beperkt aantal raadsels tegelijk op te lossen is. En door de spectaculaire manier waarop Eric zich van de ene naar de andere scène verplaatst verliest hij onderweg ook nogal wat voorwerpen, zodat het totale aantal voorwerpen dat tegelijkertijd gebruikt kan worden redelijk beperkt is. Hierdoor is het een redelijk overzichtelijk avontuur dat ook voor mensen met maar een geringe ervaring in dit type spelen duidelijk is.

Legend staat bekend om de vele speciale geluidseffecten die in de diverse spellen voorkomen. Ook Eric vormt hierop geen uitzondering en omdat het hier Realsound betreft bent u voor de effecten niet aangewezen op het bezit van een geluidskaart in uw PC. Voor de muziek, die ook gedurende het hele spel op de achtergrond speelt, moet u wel in het bezit zijn van een geluidskaart. Net als in de *Spellcasting* serie is de muziek heel gevarieerd en bevat ze hier en daar verwijzingen naar het spel.

Het leukste van *Eric* vond ik de verwijzingen naar andere spellen. Om maar iets te noemen, op een gegeven moment verdwijnt het beeld. Er is alleen nog maar tekst te zien. De tekst luidt: "U staat op een open plek. Voor u ziet u een wit huis. Naast het huis ziet u een postbus. Er staat een postbus hier." (Dit is de beroemde beginscène uit *Zork*, het eerste echte tekstavontuur.")Maar ook in de krant die u elke dag opnieuw leest staan hele aardige grappen. Wat te denken van: "Godot, waar was je nou? Ik heb de hele avond op je gewacht. Samuel Beckett" Of "Te koop: Leuk rood manteltje met bijpassend kapje. Slechts licht beschadigd (kleine bloedvlekjes). G.B. Wolf. Naast de humor is het zeker een goed spel wat het niveau aangaat. Het is niet heel erg moeilijk maar de meeste raadsels vergen toch enige inspanning. Wat mij betreft een echte aanrader en een verplichte aankoop voor de fans van echte tekstavonturen.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Legend
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: EGA/VGA/(VESA)SVGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Realsound/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen
Beveiliging: handleiding





DOKTER STIKKIE WEET R

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ANOTHER WORLD SUPER NINTENDO

Levelcodes van de hand van Gert van Gent uit Goes (GvG te G dus).

1	LDKD
2	HTDC
3	CLDD
4	LBKG
5	XDDJ
6	FXLC
7	KRFK
8	KLFB
9	DDRX
10	HRTB
11	BRTD
12	TFBB
13	TXHF
14	CKJL
15	LFCK

Gert vond dit spel veel te gemakkelijk, maar wij hebben signalen gekregen dat velen daar toch anders over denken. De volgende keer de complete oplossing van de eerste velden.

BASKET BRAWL ATARI LYNX

In mijn ogen geen echt opwindend spel, alhoewel J. Verburg (Houten) met de nodige levelcodes komt.

Level	Code
1-2	QEEB
1-3	AY4C
2-1	QQAD
2-2	R4CU
2-3	ZAFV
3-1	AQQG
3-2	CZSX
3-3	CVFY
4-1	QAAZ
4-2	AES2
4-3	QICL
5-1	AAQ4
5-2	BIQN
5-3	CMAO

BATMAN RETURNS ATARI LYNX

Vincent Willemsen wil me zeker in een wrak veranderen? Hoe anders komt-ie op het idee me deze tip in te sturen:

Druk tijdens het titelscherm acht keer *OMHOOG*, twaalf keer *OMLAAG*, vijftien keer *LINKS*, negentien keer *RECHTS* en zevenentwintig (!!) keer *OPTION 1* en dan nog eventjes twee keer *A*. Wat is het resultaat? Dat je tijdens het spelen met *PAUSE*, *OPTION 1* en *PAUSE* levels kunt overslaan. En met *PAUSE*, *OPTION 2* en *PAUSE* ben je onkwetsbaar. Eerlijk gezegd was **ik** halverwege de negentien keer *RECHTS* al een puinhoop; tel kwijt uiteraard.

BATMAN - RETURN OF THE JOKER NINTENDO NES

Dennis Oosterbaan uit Den Haag en ook K. Rook uit Nieuwegein wisten wat codes:

1-2	MDRR
2-1	NMLL
2-2	NWKL
3-1	LGZQ
3-2	GPTW
4-1	GNXF
4-2	KHCN
5-1	QGVN
5-2	WBZT
6-1	FFHG
6-2	CKQG
7-1	GPZT

COMMANDER KEEN MS-DOS

Het schijnt nu pas tot veel mensen door te dringen dat de Apogee shareware spellen meer dan de moeite waard zijn. Dat vond ook Benjamin Beunckens uit België die de volgende tips inzond:

Keen 1, 2 en 3

Om alle credit cards, 100 kogels en een extra leven te krijgen moet je <C>+<T>+<SPATIEBALK> indrukken.

Keen 4 en 5

Druk tegelijkertijd <B>+<A>+<T> in om 99 ammunitie, alle 'gems' en een extra leven te krijgen.

Michel Veerman uit 's-Gravendeel wist er nog eentje meer:

Keen 5 en 6

Het is niet echt eerlijk, dat weet ik, maar de eindscène kun je bekijken door <E>+<N>+<D> tegelijkertijd in te drukken.

CRYSTAL MINES II ATARI LYNX

Van Jan van Huygevoort uit Valkenswaard mochten we al eens de complete codes van *Chip's Challenge* voor de Lynx ontvangen. Maar deze keer komt hij wel met een heel zieke. En dan bedoel ik ziek omdat we net iemand al die codes voor dit fraaie spel hebben laten intikken. Die had Jan onlangs namelijk compleet ingezonden. Want waar komt Jan mee aanzetten? Juist ja, een code waarmee je in een level-select scherm terecht komt.
Ga na het opstarten naar het codeveld. Voer KIMI in, druk nu **NIET** op *A* of *B* maar houdt *OPTION 1* en *OPTION 2* tegelijkertijd ingedrukt en druk *B* in. Het geluid van een machinegeweer weerklinkt en je komt in het eerste level terecht. Kies nu met *A* en *B* respectievelijk het vorige en het volgende veld. Om het level te spelen beweeg je de joypad.
Wanneer je dood gaat kun je gewoon weer verder zoeken. Het leuke is dat op deze manier je ook in de bonusvelden terechtkomt. Perfecte tip, Jan!

FORTRESS OF FEAR GAMEBOY

Een spel dat we wegens ruimtegebrek hebben moeten overslaan, jammer want het is verduveld goed. Dat denkt Eric Bom (juist ja, die alle Lynx spellen zo makkelijk vindt; Game Boy té moeilijk voor je, knul?) ook, vandaar zijn tip.
Om met meerdere levens te beginnen als je af bent gegaan moet je in de score tabel het volgende invoeren:

W-W

GAUNTLET ATARI LYNX

Blijf na het kiezen van een held op je plaats staan en druk *OPTION 1* in. Hierdoor kom je volgens Coen Willems (Maastricht) in een ander veld terecht.

GHOUL'S 'N GHOSTS SEGA MEGA DRIVE

Zet de Mega Drive aan en wacht totdat het titelscherm omlaag gekomen is. Olaf de Ruiter (Rijnzaterwoude) drukt dan *OMHOOG*, *OMLAAG*, *LINKS*, *RECHTS* achter elkaar in zodat hij een geluidseffect hoort. Vervolgens kan hij (en jij dus ook) zelf bepalen op welk level je begint.

GOLDEN AXE SEGA MEGA DRIVE

Ook nu weet Olaf de level-select te vinden. Ga naar het scherm waarop je de spelers kiest en druk op *B*. Ga dan met het joypad diagonaal *LINKS BENEDEN* en houdt alles tegelijk ingedrukt. Links bovenin het scherm zie je nu het level cijfer verschijnen. Door *OMHOOG* en *OMLAAG* op het joypad te gebruiken kun je levels kiezen.

HUMANS ALLE COMPUTERS

LEVELCODES	
1	DARWIN
2	GET A LIFE
3	HOWIE
4	CSL
5	PIXIE
6	WAR WAR WAR
7	UNLUCKY
8	RED DWARF
9	THE KITCHEN
10	SORT IT OUT
11	VILLA3BORO2
12	BORO4LEEDS1
13	JIMS TIES
14	NICENEASY
15	COOKIE
16	RAVING BURK
17	SGNIMMEL
18	MAD FREDDY
19	FREE SCOTLAND
20	PAYDAY
21	BONUS
22	NO MONEY
23	VISION
24	FAST FASHION
25	RAB C NESBITT
26	RAINBOW
27	MIGHTY BAZ
28	CONSOLIDATED
29	AMERICA
30	ISOLATION
31	DAEMONSLATE
32	MIAMI VICE
33	A34732473
34	THE EXILES
35	WINE AND DINE
36	TECHNOPHOBE
37	TIME IS
38	LORDS OF CHAOS
39	IM OUT OF HERE
40	BETTER LIFE
41	ANDIE PANDY
42	CARLOS
43	MOOBLE
44	THE HUMBLE ONE
45	MILESTONE
46	J MCKINNON
47	BLUE MONKEY

PRO ACTION REPLAY

Ook deze weer wat codes voor dit verduveld handige hulpmiddel.

SEGA MEGA DRIVE

ALIEN 3
FF08450090
Onbeperkt MG-vuur
FF08470080
Onbeperkte vlammenwerper
FF08670045
Geen tijdslimiet

ALTERED BEAST
002F6A602C
Oneindige levens
0037185668
De eerste bal verandert de speler in het 'Beest'

BATMAN II
FFFE320003
Oneindige levens

CASTLE OF ILLUSION
FFF3230005
Onbeperkte energie
FFF3250009
Onbeperkte voorraad appels

CRACKDOWN
0021DA6D04
Oneindige levens voor Andy
0021326D04
Oneindige levens voor Ben

COLUMNS
0061127000
Je verliest geen leven

NINTENDO NES

BUBBLE BOBBLE
00004203
Oneindige levens voor Bob
00002B03
Oneindige levens voor Bub

PROBOTECTOR
0000AA1X
Waarbij X de keuze van een wapen bepaalt. 1 = machinegeweer, 2 = vuur, 3 = spray enzovoorts.
0000AB1X
Idem

TIME LORD
00061503
Oneindige levens

GAME BOY

ADDAMS FAMILY
0XX169C0
Waarbij XX het startlevel bepaalt.

BILL & TED
0199E3CB
Oneindige levens

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
01052CC3
Oneindige levens

GARGOYLE'S QUEST
0102FDFF
Onbeperkte energie

HOOK
020417C0
Oneindige levens

KICK OFF
073104C9
Geen tijdslimiet

R-TYPE
0104EDD0
Onbeperkte levens

TURTLES 1
010881C9
Onbeperkte energie

SUPER NINTENDO

AXELAY
7E1E620X
De X bepaalt het startlevel. 0 = level 1, 1 = level 2 enzovoorts.

F ZERO
7B00CA0B
Onbeperkte energie
7E00590B
Onbeperkte turbo's

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE
7E11A303
Onbeperkt aantal Krusties

LEGEND OF ZELDA
7EF36D50
Je hebt alle sieraden al
7EF36D50
Onbeperkt 10 hartjes

LEMMINGS
7E009431
Geen tijdslimiet

SUPER SMASH TV
7E053105
Onbeperkte levens

We hebben trouwens wel iets vreemds gemerkt bij het gebruik van de Action Replay. Sommige codes werken alleen op spellen uit Europa, andere alleen op die uit Amerika en/of Japan. Maar heel vaak blijkt een code gewoon op alle spellen te werken, ongeacht waar het spel vandaan komt. En dan is het ons ook al eens overkomen dat het op de ene Nederlandse cassette van een spel wel werkt en op de volgende niet. Het blijft een vreemde sport, dat wel dus.

AAD!

48 BAD TASTE
49 CJ
50 SMART
51 EARLY MORNING
52 EASY LIFE
53 PARKVIEW
54 GREEN CARD
55 MALCY MALC
56 YOU GOT IT
57 MINISTRY
58 BIZARRE
59 APPLE JUICE
60 BANANNA MOON
61 BOUNCING
62 A S F
63 SISTERS
64 CARGO
65 RANGERS
66 DOODY
67 TIRED
68 STAY HAPPY
69 ANOTHER DAY
70 PROMISED LAND
71 BIG RAB
72 MARGARET M
73 HELP ME
74 EIGHTLANDS
75 NIN
76 GETTING THERE
77 RUNNING OUT
78 NOW ITS DONE
79 HERES TO A
80 BYE BYE BYE

Met grote dank aan een inzender die liever anoniem wil blijven. Of althans, graag onder schuilnaam vermeld wilde worden. Het spijt me, R.I. te H., maar als we ons gaan schamen om in Hoog Spel vermeld te worden... daar beginnen we niet aan.

RISKY WOODS
MS-DOS

Leuk spel, dit. Benoît Dupont uit Helden laat ons van een cheat meegenieten. Druk tijdens het titelscherm **achter elkaar** <Q>, <W>, <E>, <R>, <T>, <Y>, <U>, <I>, <O> en <P> in. Op het scherm verschijnt de mededeling dat een aantal functie toetsen nu extra opties geven.

<F1> extra energie en levens
<F2> meer geld
<F3> meer tijd
<F4> volgende level

SLIME WORLD
LYNX

Wie kent ondertussen Eric 'alle Lynx spellen zijn té gemakkelijk' Bom niet? De tip van Mattijs Mallens uit Tilburg (Vincent Willemsen stuurde dit stuk van de tip overigens ook op) is dan ook niet besteed aan Eric. Mattijs vertelde me hoe Todd onsterfelijk te maken is. Als volgt: druk tijdens het titelscherm bij SLIME tegelijk *OMHOOG* & *RECHTS* (Mattijs bedoelt dus gewoon *SCHUIN RECHTS OMHOOG*), *OPTION 1* en *OPTION 2* in. Bij de **Boooeeeeemmmm!** van WORLD onmiddellijk loslaten! Wanneer je nu begint te spelen zul je merken dat Todd onsterfelijk geworden is.

Een andere aardige tip van Mattijs is dat er in *Slime World* een ander spel verborgen zit. Al bekend, Eric? Indien niet, dan als volgt: druk tijdens de samenvatting (summary) - als je de meest groene Todd ziet - *OPTION 1* in. Verrassing!!

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA MASTER SYSTEEM

Ook van Mattijs deze snelle weg naar de Chaos Emerald in het zesde level van Sonic. Ga aan het begin van level 6-2 naar links. Gaat alles goed (beetje bijsturen hier en daar) dan val je op een plankje. Het plankje begint te zweven en je komt al snel bij een tweede plankje. Spring hierop en je gaat naar weer een volgende plankje, spring daarop enzovoorts totdat je bij de Chaos Emerald komt.

SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER NINTENDO

Van René Molenaar (Udenhout) een geheim veld in het zesde level gekregen. Ga naar het derde deel waar de kandelaars naar beneden vallen. Loop naar de zestiende steen en vergruizel deze. Is alles goed gegaan, dan kom je nu bij een ruimte met kaarsen waar een oude man met een hond zit. Mep de hond het eeuwige leven in waardoor de oude man door verdriet verstikt komt te overlijden. Nu kun je de bonussen pakken. Redelijk radicaal, vind je niet René?

SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO

In Hoog Spel 12 heb ik al eens een geheim veld, de *Top Secret* Area verklapt. Bob Nijkamp uit Zoetermeer kwam met nog eens vijf geheime velden, de sterrenwerelden. De eerste kun je in het *Donut Secret House* vinden. Ga de deur in de eerste kamer in, loop in de tweede kamer helemaal naar links totdat je het P blok ziet en raap dit op. Loop nu naar de rand waar het 'deurtje op niets' is. Spring op het P blok en loop nu naar het deurtje tot het punt waarop je naar binnen kunt gaan. **Doe dit echter niet!** Spring tegen het blok boven je, klim in de bonestaak en loop naar rechts door de geheime deur. Je moet dit alles wel in een beetje rap tempo doen anders loop je de kans dat de deur er niet meer is. Ben je eenmaal door de deur dan moet je het wel nog eventjes tegen 'The Big Boo' opnemen voordat je de sterrenweg mag betreden. Ik citeer Bob: "Pff!"

De tweede wereld vind je in **Vanilla Secret 1**. Ga omhoog totdat je de springplank ziet. Je kunt nu met de cape om naar links vliegen over het langste stuk grond vlakbij de springplank. Let wel, boven en niet voorbij de Koopa's!

Je kunt het ook anders aanpakken, als je tenminste het blauwe 'switch'-paleis gedaan hebt. Zet in dat geval de plank op het blauwe blok met het uitroepteken en spring omhoog. Ga vervolgens je buis in, bereik de finish en je bent er!

De derde wereld vind je door in *Cheese Bridge Area* onder de finish door te vliegen en de *Soda Lake* te halen.

Numero vier is te bereiken door in de hoge blauwe buis met het eier-smijtende beest te springen. Doe de sleutel in het gat, haal de *Forest Secret Area* en de *Forest Fortresi* om de wereld te bereiken.

Tot slot nummer vijf: ga op het eind van de *Valley of Bowser* met Yoshi naar de sleutel die tussen de muren zit. Eet deze op en ga naar het sleutelgat. Bingo!

OH NO! MORE LEMMINGS

De vorige keer de codes voor *Lemmings* zelf, deze keer is *Oh no! More Lemmings* aan de beurt. Dit spel is zowel uitgebracht als datadisk voor het originele spel, maar ook als zelfstandig spel. Net zoals de vorige keer ook nu weer de passwords met alle Lemmings in elk veld gered en derhalve optimale punten, een pracht prestatie!

TAME

Level	Naam	Code
1	Down and out Lemmings	——
2	Rent-a-Lemming	IHRTDLCCAR
3	Undercover Lemming	LRTDLCADAO
4	Downwardly Mobile Lemmings	RTDLCILEAH
5	Snuggle up to a Lemming	TDLCAHVFAQ
6	Intsy-Wintsy...Lemming	DLCIHVTGAJ
7	Who's That Lemming	LCALVTDHAG
8	Dangerzone	CILVTDLIAP
9	And now this...	CAHRUDLJAR
10	New Lemmings On The Block	IHRUDLCKAK
11	With Compliments	LRUDLCALAH
12	Citizen Lemming	RUDLCILMAQ
13	Thunder-Lemmings are go!	UDLCAHVNAJ
14	Get a little extra help	DLCIHVUOAS
15	Not just a pretty Lemming	LCALVUDPAP
16	Gone With The Lemming	CILVUDLQAI
17	Honey, I Saved The Lemmings	CAHRTFLBBL
18	Lemmings For Presidents!	IHRTFLCCBE
19	Lemming Productions Present	LRTFLCADBR
20	Custom built for Lemmings	RTFLCILEBK

CRAZY

1	Quote: "That's a good level"	TFLCAHVFBD
2	Dolly Dimple	FLCIHVTGBM
3	Many Lemmings make level work	LCALVTFHBJ
4	Lemming Express	CILVTFLIBS
5	24 hour Lemathon	CAHRVFLJBE
6	The Stack	IHRUFLCKBN
7	And now, the end is near...	LRUFLCALBK
8	KEEP ON TRUCKING	RUFLCILMBD
9	On the Antarctic Coast	UFLCAHVNBM
10	ROCKY VI	FLCIHVUOBF
11	No problemming!	LCALVUFPBS
12	Lemming Friendly	CILVUFLQBL
13	It's a trade off	CAHRTDMBCL
14	Time waits for no Lemming	IHRTDMCCCE
15	Worra load of old blocks!	LRTDMCADCR
16	Across The Gap	RTDMCILECK
17	Digging for Victory	TDMCAHVFCD
18	No problem	DMCIHVTGCM
19	Don't Panic	MCALVTDHCJ
20	Ice Ice Lemming	CILVTDMICS

WILD

1	Pop Yor Top!!!	CAHRUDMJCE
2	Lemming Hotel	IHRUDMCKCN
3	Lemming Rhythms	LRUDMCALCK
4	Meeting Adjourned	RUDMCILMCD
5	Lemming Head	MCALVUDPCS
6	Just A Quicky	DMCIHVUOCF
7	You Take The High Road	MCALVUDPCS
8	It's a tight fit!	CILVUDMQCL
9	Ice Station Lemming	CAHRTFMBDO
10	Higgledy Piggledy	IHRTFMCCDH
11	Mutiny on the Bounty	LRTFMCADDE
12	Snow Joke	RTFMCILEDN
13	Onward and Upward	TFMCAHVFDG
14	Ice Spy	FMCIHVTGDP
15	The Silence of the Lemmings	MCALVTFHDM
16	Take care, Sweetie	CILVTFMIDF
17	The Chain with no name	CAHRUFMJDH
18	Dr Lemminggood	IHRUFMCKDQ
19	Lemmingdelica	LRUFMCALDN
20	Got anything....Lemmingy???	RUFMCILMDG

WICKED

1	LeMming ToMato KetchUp fAcilitY	UFMCAHVNDP
2	Inroducing SUPERLEMMING	FMCIHVUODI
3	This Corrosion	MCALVUFPDF
4	Oh No! It's the 4TH DIMENSION!	CILVUFMQDO
5	Chill out!	GAHRTDLBEQ
6	PoP TiL YoU DrOp!	IHRTDLGCEJ
7	Last Lemming to Lemmingcentral	LRTDLGADEG
8	A TOWERING PROBLEM	RTDLGILEEP
9	How on Earth?	TDLGAHVFEI
10	Temple of Love	DLGIHVTGER
11	ROCKY ROAD	LGALVTDHEO
12	Suicidal Tendencies	GILVTDLIEH
13	Almost Nearly Virtual Reality	GAHRUDLJEJ
14	The Lemming Learning Curve	IHRUDLGKES
15	Spam, Spam, Spam, Egg and Lemming	LRUDLGALEP
16	Five Alive	RUDLGILMEI
17	Down the tube	UDLGAHVNER
18	LoTs moRe wHeRe TheY caMe fRom	DLGIHVUOEK
19	Up, Down or Round and Round	LGALVUDPEH
20	The Lemming Funhouse	GILVUDLQEQ

HAVOC

1	Tubular Lemmings	GAHRTFLBFD
2	Be more than just a number	IHRTFLGCFM
3	It's the price you have to pay	LRTFLGADFJ
4	The race against cliches	RTFLGILEFS
5	There's madness in the method	TFLGAHVFFL
6	Now get out of that!	FLGIHVTGFE
7	Creature Discomforts	LGALVTFHFR
8	Lemming about town	GILVTFLIFK
9	AAAAAARRRRRRGGGGGHHHHHH!!!!!!	GAHRUFLJFM
10	Flow Control	IHRUFLGKFF
11	Welcome to the party, pal!	LRUFLGALFS
12	It's all a matter of timing	RUFLGILMFL
13	HIGHLAND FLING	UFLGAHVNFE
14	Synchronised Lemming	FLGIHVUOFN
15	Have an ice day	LGALVUFPFK
16	Scaling the Heights	GILVUFLQFD
17	Where Lemmings Dare	GAHRTDMBGD
18	Lemmings in a situation	IHRTDMGCGM
19	Looks a Bit Nippy Out There	LRTDMGADGJ
20	LOoK BeFoRe YoU LeAp!	RTDMGILEGS

Bij deze dus alle codes compleet. En voor de hoogst mogelijke score per veld, zoals we de vorige keer al vermeldden. De eerste codes voor spelcomputer-Lemmings beginnen ook al binnen te druppelen, daar de volgende keer een greep uit.
Overigens ben ik zwaar teleurgesteld, nog zowat geen enkele reactie op mijn oproep voor verklaringen van de namen van de levels gekregen. Gebrek aan fantasie? Of is het even geen inspiratie?

TERMINATOR 2
AMIGA

S.J. Dobber uit Den Helder verspreidt pure wijsheid: druk terwijl je met de T1000 aan het vechten bent op <P> om te pauzeren. Druk nu op <ESC>+<F1>+<F2>+<F3>+<F4>+<F5>+<F6>+<F7>+<F8>+<F9>+<F10> om vervolgens met <ESC> levels te skippen.

VIKING CHILD
LYNX

Ban de Bom uit Vlaardingen, hij blijft inzenden! Ook voor dit best wel fraaie spel heeft Eric wat tips. In level 2 (castle) dringt hij erop aan dat we naar de tweede toren in het begin gaan. Laat je van de rechterkant van de tweede toren afvallen om een stuk af te snijden. Ga nu verder, eerst onder de grond totdat je weer boven komt. Ga naar rechts en loop tot aan de dakrand. Spring nu als het vogeltje naar je toe komt en houdt rechts ingedrukt. Op deze manier val je niet door de vloer en bekort je je reis aanzienlijk.
Eric, zelfs ik begreep dat niet... iemand anders wel?

En toen we lazen dat Mr. 'alle Lynx spellen zijn té gemakkelijk' Bom het PC spel *Big Top Barney* wel heel erg moeilijk vond was de vreugde op de redactie niet te meten. Ghlen nam nog een flinke slok en het eindredactsel verfde zijn baard, zelfs zij spelen dat spel slapend uit. En hikkend bleef Ghlen maar vragen wat er nu zo moeilijk aan *Barney* is? Eric?

AMBERSTAR

THALION IS EEN DUITS SOFTWAREHUIS, DAT ZICH AL WEER ENKELE JAREN SPECIALISEERT IN ROLLENSPELLEN. HET DOEL DAT ZE ZICHZELF, VOLGENS EIGEN ZEGGEN, STELLEN IS NIET ZO ZEER TECHNISCH STEEDS BETERE SPELLEN MAKEN, MAAR VOORNAMELIJK SPELLEN DIE LEUKER ZIJN OM TE SPELEN. *AMBERSTAR*, DAT EEN HALF JAAR GELEDEN OOK AL VOOR DE AMIGA UITGEBRACHT WERD, KREEG ALS DOEL DAN OOK MEE EEN ZEER GROOT, BOEIEND ROLLENSPEL TE ZIJN.

WEDEROPSTANDING

Om dit te bereiken is er bij *Amberstar* een soort mengelmoes gekozen van de verschillende vormen die voorkomen. Bij het ene deel van het spel is er sprake van eerste persoonsperspectief, terwijl elders sprake is van vogelperspectief. In principe bent u de leider van een groep van zes avonturiers, die gezamelijk de *Amberstar* weer in elkaar moeten zetten. Dit is een sleutel die gebruikt is om Tarbos, een samensmelting van een tovenaar en een Heer der Demonen, op te sluiten. Na een bloedige veldslag, inmiddels meer dan duizend jaar geleden, is deze voorgoed opgesloten in een geheel dichtgesmolten fort. De sleutel is in dertien delen gehakt en verspreid over de hele wereld. Helaas is er na duizend jaar toch sprake van een wederopstanding van Tarbos. Een andere zwarte tovenaar, Marmion, probeert de *Amberstar* weer in elkaar te zetten en zo Tarbos te bevrijden. Natuurlijk is het uw taak om te zorgen dat deze snode plannen verijdeld worden.

STRIJDERSGILDE

Aan het begin van het spel bent u moederziel alleen. U heeft nog geen beroep, geen vrienden, noch doel. Sterker nog, u staat aan het pas gedolven graf van uw ouders en u vraagt zich af wat in 's hemelsnaam te doen. Natuurlijk laat het antwoord niet lang op zich wachten. Na de eerste paar schermutselingen besluit u zich aan te sluiten bij het gilde der strijders en u bent alras een goed getrainde en sterke jongeling waar danig rekening mee gehouden dient te worden. Na



deze eerste escapades ontmoet u al snel een aantal vrienden die graag meegaan op avontuur.

NIVEAUS

Het spel speelt op een aantal niveaus. Het hoogste niveau is de buitenwereld. Hier ziet u uw troep als één mannetje dat rondloopt van bovenaf gezien. De besturing geschiedt òf met de muis, òf met het toetsenbord. Gekozen is voor een menublokje rechtsonderin dat de vorm heeft van de negen pijltjestoetsen. Deze functies kunnen dan ook gekozen worden door op de betreffende toets te drukken. Ook is het mogelijk om met de muis te sturen. U kunt op de pijltjestoets klikken of uw muis in het venster met de wereld rondbewegen. Kiest u voor deze laatste optie dan ziet u de cursor veranderen, afhankelijk van waar in het scherm u zich bevindt. Klikt u nu dan zal uw troep achter de muiscursor aan lopen. Deze vorm van besturen wordt door het hele spel consequent gehandhaafd.



Het tweede niveau is in de stad. Het venster laat hier de wereld zien zoals die door de eerste persoon van uw groepje gezien wordt. De laatste twee niveaus zijn herhalingen van de eerder genoemde. Gaat u een huis binnen, dan krijgt u weer vogelperspectief en is er in dat een huis een kelder of een kerker, dan ziet u deze weer in eerste persoonsperspectief.

SCHERMUTSELINGEN

Vechten gaat in alle gevallen hetzelfde. Komt u een groep u vijandig gezinde monsters tegen, dan ziet u deze in het venster dat de wereld voorstelt. Daarnaast komt nu een veld onderverdeeld in dertig vakjes. Op de onderste twee rijen ziet u uw eigen team en aan het begin van het gevecht worden de bovenste twee rijen in beslag genomen door monsters van uw tegenstander. Voordat het gevecht begint geeft u voor ieder van uw figuren afzonderlijk een bevel. Dit is meteen een minpuntje van het spel. Het feit dat het voor alle figuren afzonderlijk moet gebeuren staat niet in de handleiding. Dat betekent dat de eerste paar gevechten die geleverd worden maar door een persoon geleverd worden. Dus let op en geef iedereen apart orders, dat scheelt een hoop doden. Het aantal commando's is beperkt gehouden. U kunt lopen, slaan, een spreuk uitspreken - als u daartoe in staat bent - of u kunt zich verdedigen of weglopen. Heeft u eenmaal alle orders gegeven, dan kunt u of rustig achterover gaan zitten totdat het gevecht voorbij is, of u kijkt bij elke actie wat er gebeurt is en klikt dan met de muis om aan te geven dat u tevreden bent. Eenmaal gewonnen, verzamelt u de rotzooi die de monsters hebben achtergelaten en u gaat weer verder naar uw volgende avontuur. Van die kleine avonturen zijn er legio. De hoofdopdracht, reparatie van de *Amberstar*, is maar ongeveer tien procent van het spel. Verder zijn het allemaal kleine opdrachten die ervoor moeten zorgen dat u uiteindelijk sterk en slim genoeg bent om Marmion te kunnen verslaan.

MS-DOS

Het is zeer duidelijk dat het spel van de Amiga afkomt. Sommige elementen zijn op de PC eigenlijk niet meer aanvaardbaar. Zo krijgt men maar één keer de kans om een karakter te genereren; alleen bij het installeren van het spel. Als u dus niet eerst de handleiding leest voordat u installeert, heeft u geen idee wat u aan het doen bent. Het gevolg is dus dat vrijwel iedereen het spel twee keer moet installeren. Verder is het slechts mogelijk om één save-game te hebben. Dus u moet heel voorzichtig spelen. Tenslotte zijn ook de plaatjes duidelijk overgenomen van de Amiga-versie en niet zo mooi als we tegenwoordig op de PC gewend zijn. Ook de handleiding is eigenlijk te beperkt voor een spel van deze omvang. Al deze punten meegenomen, verbaast het me zelf eigenlijk ook dat het toch een leuk spel is, zeker in het genre van de klassieke rollenspellen. Het is zeer groot en er is altijd wel iets te doen. Als dit spel ooit als budgetspel uitkomt moet u het zeker niet laten liggen. Maar voor de volle prijs zijn er toch wat teveel negatieve aspecten.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Thalion
Amiga (1Mb): ƒ 99,00/ BEF 1919
MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen





NU OF NOOIT: TOPKWALITEIT TEGEN BODEMPRIJZEN

Voor hard- en software loop je nu binnen bij Computer Business & Software Center. Twee speciaalzaken onder één dak, met een kompleet assortiment voor de laagste prijzen, deskundige medewerkers en prima service en garantie. Dubbel zo goed, dubbel zo voordelig!

HARDWARE

Tornado Computers

Tornado SX-33	f.	1695,=
386DX-40 MHz 64K Cache	f.	1995,=
486DX-33 MHz 256K Cache	f.	2599,=
486DX-50 MHz 256K Cache	f.	2995,=
486DX2-66 MHz 256K Cache	f.	3195,=

4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" FDD, 105 MB HDD, 2 ser. Interface, 1 par Inteface, 1 game Interface, 512K VGACARD, SVGA color monitor, keyboard, Dr Dos 6.0

Tornado Micronics 486 DX-33 256 cache VLbus, 4 Mb, 2 drive's, 105 Mb, ET-4000 VLbus VGA 1 Mb, SVGA color monitor en DrDos — ***f. 3750,=***

VGA kaarten

DFI VG 8000 1 Mb + Windows acc.	f.	239,=
DFI VG 5600 ET4000 + HI-Color	f.	189,=
NCR 2 Mb VGA HI-Color	f.	250,=
S3 2 Mb VGA card	f.	395,=
OAK VESA Localbus VGA card 1 MB	f.	250,=
ET4000 VL-bus VGA card 1 Mb	f.	275,=
ATI VL-bus 2 Mb VGA card Mach32	f.	899,=
ATI ISA 2 Mb VGA card Mach32	f.	825,=

Printers

STAR LC-20 9 naalds	f.	349,=
STAR LC-24-20 11 naalds	f.	595,=
HP Deskjet 500	f.	750,=
HP Laserjet 4	f.	2950,=
Brother HL-4VE	f.	1650,=

Monitoren

Provitek VGA kleur 2145, dot 28	f.	495,=
Provitek VGA kleur 2145, dot 39	f.	450,=
RIC VGA monochroom High res	f.	295,=

Modems

Tornado I 2400 E (extern)	f.	199,=
Tornado I 2400 B (intern)	f.	159,=
Tornado II 2400 E (extern)	f.	249,=
Tornado II 2400 B (intern)	f.	210,=
Tornado Fax/modem 9624 E (extern)	f.	399,=
Tornado Fax/modem 9624 H (intern)	f.	349,=
Tornado Fax/modem 9696 H (intern)	f.	199,=
Tornado Fax/modem 9696 E (extern)	f.	250,=
Tornado III FM 144 H (intern)	f.	725,=
Tornado III FM 144 E (extern)	f.	775,=
Winfax - faxsoftware onder Windows	f.	39,=

Multi-Media

Multi media kit (CD - ROM + ATI-Soundcard-16bits Incl. 4 CD's met software + 2 speakers)	f.	899,=
24 bits True Color VGA card + Soundcard	f.	499,=
Sherlock Holmes CD - ROM	f.	129,=
Mammals CD - ROM	f.	199,=
King Quest V CD - ROM	f.	99,=
Wing Commander / Ultima 6 dubbel disk met prima spelen	f.	99,=
Wing Commander/Secret mission 1 & 2	f.	99,=
Ultima I - VI, alle ultima avonturen op 1 CD	f.	199,=
American Vista	f.	149,=
World Vista	f.	149,=
Mozart	f.	149,=
Animal Encyclopedia	f.	149,=
Sherlock Holmes II	f.	149,=
Distant Suns	f.	149,=

HARDDISKS & MOEDERBORDEN

Moederborden

Micronics 486DX - 33 256 Cache VL-bus Mb	f.	1595,=
Micronics 486DX2 - 66 256 cache VL-bus Mb	f.	1995,=
Simm 4 Mb 32 bits	f.	375,=
SX - 33	f.	250,=
386DX - 40 128K Cache	f.	425,=
486DX - 33 256K Cache	f.	999,=
486DX - 50 256K Cache	f.	1395,=
486DX2 - 66 256K Cache	f.	1495,=

Harddisks

Seagate ST 351A 40 Mb	f.	299,=
Seagate ST 3120A 105 Mb 15 ms	f.	399,=
Seagate ST 3144A 130 Mb 15 ms	f.	450,=
Seagate ST 3283A 245 Mb 15 ms	f.	675,=
Seagete ST 3550A 458 Mb 11 ms	f.	1299,=
Alps 105 Mb 12 ms	f.	375,=

Game software

Falcon 3.0 NL	f.	139,=
Aces of the Pacific	f.	129,=
Flightsimulator 4.0	f.	139,=
" Sound/aircraft upgrade	f.	99,=
" European scenery disk	f.	69,50
Flightsimulator alle scenery disks leverbaar		
Harpoon & Battleset 1 & 2	f.	149,=
Harpoon Battleset enhancer	f.	69,=
Harpoon Battleset 3 & 4 (per stuk)	f.	59,50
Links (het beste golfspel)	f.	139,50
Ultima underworld	f.	149,50
Ultima VII	f.	149,50
Wing Commander II	f.	149,50
F15 Strike Eagle III	f.	149,=
Amazon	f.	149,=
Patriot	f.	149,=
1946-Aces of Pacifica data disk	f.	99,=
Terminator 2029	f.	129,=
Sim Life	f.	139,=
Dragon's lair III	f.	139,=
Cobra Mission	f.	149,=

COMPUTER BUSINESS & SOFTWARE CENTER

Let op! **Maandaanbieding!!**

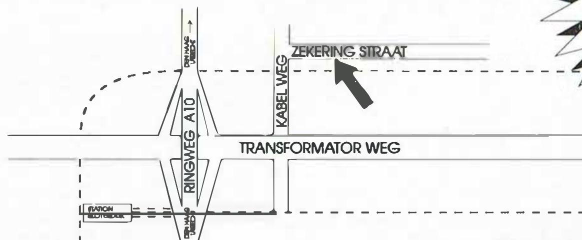
Tornado Micronics 486 DX - 33 256 cache VLbus 4 Mb, 2 drive's, 105 Mb, ET-4000 VLbus VGA 1 Mb, SVGA color monitor en Dr. Dos.

f. 3750,=

daar doe je zakelijk en privé je voordeel mee!

Speciale maand aanbieding

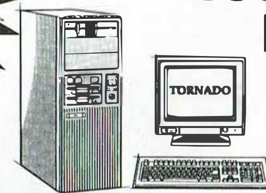
Alle prijzen excl. B.T.W. behalve Game software



Computer Business & Software Center
Zekeringstraat 43, 1014 BV AMSTERDAM
Tel.: 020 - 684 83 66, Fax: 020 - 684 76 41

Ook voor postorderverzendingen door het gehele land
Bel voor de laagste prijs!

Voordeliger kan niet:



Een Tornado 386 - 40 MHz, 64K Cache met 4 MB geheugen, 5,25" en 3,5" drives, 105 MB Harddisk en SuperVGA monitor Dr DOS 6.0

fl. 1995,=

(*) Aanbieding geldig tot 30-04-1993 en zolang de voorraad strekt

Zet- en drukfouten voorbehouden



Lemmings 2 - PSYGNOSIS:

IN DE CATEGORIE HEEL ERG VRESELIJK BEROEMDE SPELLEN KOMEN WE NIET BIJSTER VEEL NAMEN TEGEN. MAAR ÉÉN VAN DIE NAMEN IS ZEKER *LEMMINGS*. EN U RAADT HET NOOIT, DAAR KOMT NU EEN TWEEDE DEEL VAN.

REDEN VOOR PSYGNOSIS OM DE HELE EUROPESE SPELLETJES-PERS UIT TE NODIGEN VOOR EEN OFFICIELE INTRODUCTIE EN WAT GESPREKKEN MET DE PROGRAMMEURS. DUS OOK HOOG SPEL NAM HET VLIEGTUIG NAAR LIVERPOOL EN DAAGS DAAROP NAAR DUNDEE OM DIT FESTIJN VAN DICHTBIJ MEE TE MAKEN.

EERST EVEN IETS UITLEGGEN. PSYGNOSIS IS HET SOFTWARE-HUIS DAT *LEMMINGS* OP DE MARKT BRENGT, DMA DESIGN IS HET SOFTWAREHUIS DAT *LEMMINGS* PROGRAMMEERT. PSYGNOSIS ZIT IN EEN GROTE, TOT KANTOORPAND OMGEBOUWDE LOODS IN LIVERPOOL, DMA ZIT IN EEN MODERN KANTOORPAND IN DUNDEE (SCHOTLAND).

HET VLIEGTUIG IN DUS, OP NAAR LIVERPOOL.

VENLO'S IJS

Helaas heeft Liverpool zelf geen noemenswaardige luchthaven, dus werd in Manchester afgesproken. Opgehaald door een van de softwareproducers van Psygnosis kwam meteen al de eerste wetenswaardigheid naar boven. Tot nu toe is *Lemmings* verschenen voor zowat elke (spel)computer, alleen een Commodore 64 versie werd technisch onhaalbaar gedacht. Toch is er een klein programmeursteam gevonden, dat nu bijna klaar is met deze versie van *Lemmings*. En waar komt dit team vandaan dat deze onmogelijkheid toch voor elkaar weet te boksen? Uit Venlo! Yep, gewoon uit Nederland! Dat brak meteen het ijs.

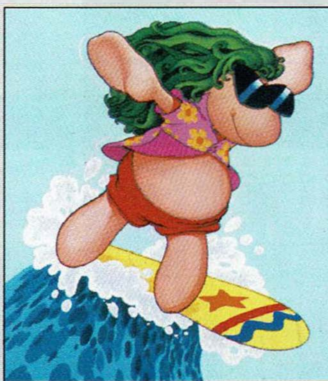
Nu kan ik me voorstellen dat de oplettende lezer zich afvraagt wat al die verschillende teams en bedrijven nu met elkaar te maken hebben. Om dat uit te leggen volgt hier een korte beschrijving van het ontstaan van een computerspel binnen Psygnosis.

EUREKA!

Het begint allemaal met een idee. Maar dat idee hoeft niet van een werknemer van Psygnosis te komen. Sterker nog, Psygnosis heeft een heel team van testers/beoordelers die niets anders doen dan spelletjes testen die Psygnosis toegestuurd krijgt van mensen over de hele wereld! Is een spel eenmaal door deze beoordelingsronde gekomen en is iedereen ervan overtuigd dat het een hit gaat worden, dan wordt het toegewezen aan een softwareproducer. Deze meneer of mevrouw, waarvan Psygnosis er bijvoorbeeld vier heeft, gaat nu een zogenaamd storyboard maken. Dit is een lijvig boekwerk waarin het hele spel level voor level tot op detailniveau beschreven wordt. Met een eerste ontwerp van de plaatjes, het type muziek, een achtergrondverhaal en nog veel meer.

Aan de hand van dit storyboard gaat de producer een planning maken. Niet alleen van het programmeren van de software, nee ook het ontwerpen van de verpakking, het schrijven van een handleiding, het drukken van deze beide zaken, een uitgebreid testprogramma - Psygnosis heeft meer dan 15(!) testers in huis - en nog veel meer van dit soort activiteiten. Als hij eenmaal een planning heeft, gaat hij/zij naar de afdeling marketing en vertelt wanneer het spel klaar is om op de markt te komen. Deze afdeling gaat nu naar allerlei tijdschriften en dergelijke om advertenties te regelen. Ook krijgen de tijdschriften vast een voorproefje van het uiteindelijke spel.







Het zal duidelijk zijn dat er heel wat komt kijken bij het maken van zo'n spel. Daarom werken vrijwel alle kleine softwarehuizen samen met grote collega's. Denk bijvoorbeeld aan FTL en DMA met Psygnosis en Dynamix met Sierra.

HET PRILLE BEGIN

Terug naar *Lemmings*. Leuk weetje, het eerste deel is tot stand gekomen tijdens een lunchpauze. Een tweetal artiesten van DMA had wat mannetjes op het scherm getekend, deze liepen doelloos van links naar rechts en kwamen op een bepaald moment uiterst naargeestig aan hun eind. Zo waren er twee grote handen die zo'n mannetje kapot sloegen, een soort ventilator die ze wegslingerde, een gewicht van TIEN ton dat ze verpletterde en een clown die ze op at. In de beste Monty Python traditie derhalve. Deze mannetjes waren overigens nog geel met rood, maar hadden al wel de karakteristieke dansende haren van de lemmings. Een van de producers zag dit en sprak de gevleugelde woorden: "Ik denk dat daar een spel in zit."

Uit welingelichte Psygnosis roddelbronnen vernamen we dat de beste man dit zegt bij zowat alles wat hij ziet, van auto-ongelukken tot het morsen van gesmolten kaas op het toetsenbord van de demonstratiecomputer aan toe, maar als anecdote doet zo'n uitspraak het natuurlijk prima.
In ieder geval werd het idee verder uitgewerkt en werd een twintigtal verschillende lemmings bedacht. Hiervan zijn er uiteindelijk maar acht à negen in het spel terecht gekomen, dus er waren nogal wat ideeën over.

In onderling overleg was dan ook al meer dan een jaar geleden besloten dat DMA met een tweede aflevering zou komen. Maar dat was eenvoudiger gezegd dan gedaan. Het eerste deel was een succes geworden door de eenvoud van het spel, maar niemand geloofde dat nog honderd niveaus van hetzelfde echt een succes zou worden. Er moest dus een oplossing gezocht worden die hetzelfde hoofdthema had, maar waarbij de lemmings hele andere dingen konden doen. Met de overgebleven ideeën werd gestoeid, maar het idee om steeds dezelfde kunstjes te gebruiken sloeg niet echt aan. Uiteindelijk kwam iemand op het idee om een aantal verschillende stammen te maken die allemaal hun eigen bijzonderheden hebben. Zo gezegd zo gedaan, *Lemmings 2 - The Tribes* was geboren.

LEMMINGS 2 - QE PASA?

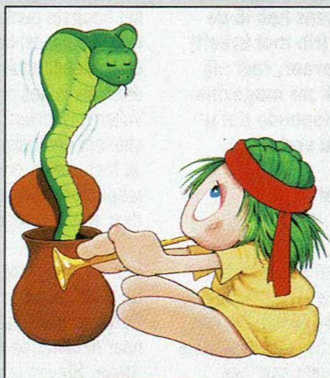
Het spel gaat over een twaalftal lemmingsstammen die alleen gered kunnen worden als ze alle twaalf van de buitenste ring van hun wereld in het midden komen. De Lemmingswereld ziet er namelijk uit als een ronde taart met twaalf punten. Binnen elke punt wonen lemmings. Zo zijn er middel-

wat voorafging

EEN BEZOEK

eeuwse lemmings, ruimtelemmings, Schotse lemmings, strandlemmings en zelfs een stam met 'klassieke' lemmings. Al deze stammen wonen in eerste instantie aan de buitenkant van de taart. Om naar binnen te reizen moeten ze een aantal niveaus doorlopen die steeds moeilijker worden. Elk niveau begint overigens met het aantal lemmings dat over is gebleven van de vorige ronde. Lukt het de speler om met het maximale aantal lemmings van het ene niveau naar het andere te komen, dan krijgt hij een gouden medaille. Goed doen - maar niet perfect - levert een zilveren medaille op, heeft hij het slecht gedaan maar wel gehaald dan krijgt hij brons.





Lukt het een speler om één hele stam zo goed mogelijk naar het midden te krijgen, dus door alleen maar gouden medailles te halen, dan krijgt hij in het midden een twaalfde deel van een zegel. Dit zegel moet uiteindelijk helemaal gecompleteerd worden door alle twaalf stammen naar het midden te krijgen.

GESCHIEDENISLES

Voor de mensen die het spel niet kennen: lemmings zijn hele kleine figuurtjes die continu in één richting blijven lopen, totdat ze een obstakel tegenkomen. Is dit obstakel bijvoorbeeld een muur, dan lopen ze tegen deze muur aan en draaien zich weer om en lopen de andere kant op totdat ze weer een obstakel tegenkomen. Is het obstakel echter iets anders, bijvoorbeeld een afgrond, dan doen de lemmings hun naam eer aan en storten ze zich zonder een tweede gedachte in het niets.
Aangezien het de bedoeling is om zoveel mogelijk van deze mannetjes veilig naar de uitgang te krijgen is dat nauwelijks wenselijk.
Om problemen te voorkomen kunt u dan ook ieder figuurtje een bepaalde functie geven. Zo is er bijvoorbeeld de zwemlemming. Deze kan wat zijn broertjes niet kunnen, zwemmen dus. Maar in *Lemmings 2* zijn er talloze mogelijkheden. Zo is er de superlemming, een lemming die achter de muis-cursor aanvliegt, de graaflemming, de zandstrooi-lemming, de Tasmaanse zand-duivellemming die overal doorheen graaft en de folklorelemming. Deze laatste speelt op het instrument dat bij zijn stam past. Alle lemmings binnen het bereik van het geluid blijven nu stilstaan en dansen op de muziek. Zo heeft u bijvoorbeeld de kans om alvast één superlemming vooruit te laten gaan om als bruggenbouwer te fungeren.

NIEUW

Nieuw in deze versie is, behalve de verschillende mogelijkheden van de lemmings, dat lemmings een dubbelfunctie kunnen krijgen. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om een zwemlemming te combineren met een parachute-lemming. Loopt deze nu in een afgrond dan zweeft hij naar beneden. Komt hij daarna in het water terecht dan gaat hij automatisch zwemmen. Ook nieuw is de propeller functie. Als er ergens een lemming rondzweeft, bijvoorbeeld aan een parachute of ballon, dan kan de speler een propeller gebruiken om de lemming richting te geven. De plaatjes op deze pagina laten hopelijk goed zien hoe veel verschillende lemmings er nu zijn.

VRAAG & ANTWOORD

De aanwezige journalisten vonden het allemaal prachtig. Er was inmiddels een complete versie beschikbaar tijdens de demonstratie en de voltallige aanwezige pers heeft zijn uiterste best gedaan om te laten zien dat ze bij de elite der spellen spelers behoorden. Helaas was *Lemmings 2* ze toch de baas en moesten ontwerpers en programmeurs erbij komen om te helpen. Het leuke daarvan was dat er ongeveer vijf à zes mensen betrokken zijn geweest bij het ontwerpen van de niveaus. Dus ook de ontwerpers moesten af en toe stevig nadenken als ze het niveau niet zelf hadden gemaakt.

Een aantal van de die dag gestelde vragen - en voor de volledigheid de antwoorden hierop - willen wij u niet onthouden.

"Wanneer wisten jullie dat *Lemmings* zo'n enorm succes zou worden?"
"Op een gegeven moment kwam een van de programmeurs terug van vakantie uit Amerika waar hij drie weken was geweest. Hij zag het spel en kwam niet meer bij van het lachen. Daarna heeft hij het drie of vier uur aan één stuk zitten spelen. Toen dachten we dat we wel goed zaten."

"Waarom heeft het zoveel langer geduurd om *Lemmings 2* op de markt te krijgen dan oorspronkelijk toegezegd was?"
"Het probleem was de ideeën. We moesten een spel maken met een vergelijkbare aantrekkingskracht als *Lemmings*, het heeft lang geduurd voordat we helemaal overtuigd waren dat dit spel beter is dan de eerste versie."

Tenslotte:
"Komt er een *Lemmings 3* en zo ja wanneer?"
"Als *Lemmings 2* net zo'n succes wordt als zijn voorganger dan komt er ongetwijfeld een *Lemmings 3*, maar wanneer is nog een raadsel."

DE TOEKOMST

Nadat iedereen compleet uitgelemmingd was, kwam er nog een aantal nieuwe produkten van DMA op tafel.

In vogelvucht.
Walker is een oorlogsrobot op twee poten die van rechts naar links over het scherm loopt. Hij heeft een beweegbare kop die gericht wordt met de muis. Het lopen gebeurt met het toetsenbord. Het doel is simpel, alles kapotschieten wat beweegt. Niet heel erg nieuw, maar voor de liefhebber een tractatie.



Ook werd een demonstratie gegeven van *Hired Guns*. Een rollenspel dat door maar liefst vier mensen tegelijk kan worden gespeeld. Iedereen heeft een kwart van het scherm ter beschikking en ziet daar de wereld zoals zijn figuur die ziet. Als het met zijn vieren wordt gespeeld, is het de bedoeling om alles in samenwerking te doen. Zo kan iemand op een lift gaan staan terwijl een ander de knop indrukt om die lift omhoog te laten gaan. Er is ook een één- en tweepersoons optie. Waarbij het bij twee spelers de bedoeling is elkaar dwars te zitten en als eerste bij een uitgang aan te komen. Als dit spel klaar is wordt het ongetwijfeld nog uitgebreid besproken, maar hier vast de voorspelling dat het zeer goed beoordeeld zal worden.



DE VOLGENDE KEER

U kunt zich voorstellen dat het een interessante dag was waar veel gehoord en gezien is. De eerste dag, de dag die bij Psygnosis werd doorgebracht heeft ook nogal wat stof opgeleverd. Zeker over de toekomst van de spel-industrie en de techniek. In het volgende nummer krijgt u daar een uitgebreid verslag van, inclusief een interview met één van de twee directeuren van Psygnosis.

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden.

Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Zo beste kijkbuiskindertjes, er is weer een maandje voorbij. Lekker rustig geweest deze maand trouwens. De heren fabrikanten hadden er klaarblijkelijk niet zo'n zin in. Gelukkig waren er wat uitzonderingen. Bijvoorbeeld *Space Quest V* en *Ringworld*, waarbij de laatste deel drie is in de serie *Ringworld* van Larry Niven, bij de wat meer belezen lezers ongetwijfeld bekend om zijn hard-core sci-fi. Trouwens er komt ook weer een invasie uit Schotland van die enge beestjes die continu zelf-moord willen plegen. Je zou zeggen dat iedereen die het geluk heeft in Schotland te mogen wonen geen enkele reden zou zien om op zo'n roekeloze manier door het leven te gaan...

Maar genoeg prietpraat. Over tot de orde van de dag.

INDIANA JONES THE FATE OF ATLANTIS

'Beste Ghlen,

Ik zit vast met *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Ik heb voor het 'Team Path' gekozen en heb Atlantis reeds bereikt. maar Sophia is gevangen genomen door de Nazi's. Na verscheidene malen in de grond geboord te zijn door Erik, de bewaker, heb ik de reddingsactie opgegeven. Ik heb alle kamers doorzocht en alles wat bruikbaar leek meegenomen. De geheime gangen leveren ook niets op. Is er echt geen andere weg om Sophia te bevrijden??

Een Hoog Spel fan

Neyens Sven'

Beste Sven ik ben bang dat je fout zit in dat eeuwige heldhaftige doe-het-zelf gedoe. Het hele idee van het 'Team Path' is dat je nadenkt over oplossingen waar je zelf geen geweld bij hoeft te gebruiken. Dus kijk eens of je niet iets of iemand kan vinden die Erik voor je onschadelijk kan maken. Een stenen beeld van een paar duizend kilo is zeker niet goed voor de gezondheid als hij het probeert weg te koppen. En je weet dat stenen beelden dol zijn op alles wat blinkt. Niet concreet genoeg? Goed dan hier de brief van Thomas.

'Zeer geachte Professor Computergenie Ghlen Livid.
Ik, jongeheer Thomas van Moortel, breek nu al enige weken mijn hoofd over het overigens prachtige adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Na uren en uren speel- en denkwerk bevind ik mij nu samen met Sophia te Atlantis. Jammer genoeg ben ik vastgelopen. Om precies te zijn is Madame Sophia vastgelopen. Zij zit achter slot en grendel in een Atlantiaanse kooi. Van de guard schiet er al niet veel meer over (hij werd door een nogal zwaar voorwerp verpletterd) Maar mijn geliefde kan ik niet bevrijden! Help mij want ik ben ten einde raad. Als u mij niet verder helpt zal ik een eind aan mijn computerleven moeten maken. En ik smeek u geeft u mij alstublieft een CONCRETE tip (niet zo'n vage hint - dank u zeer) Overigens heb ik de octopus al gevoerd (rib met kreeft) Dat was het zo ongeveer, rest mij nog te zeggen dat ik uw magazine fabeltastisch vind. Hopende dat u mij uit mijn lijden zal verlossen.

Thomas van Moorsel
België'

Ik weet niet precies wat het verschil is tussen Vlaams Nederlands en Hollands Nederlands, maar ik wil je eigenlijk niet uit je lijden verlossen. (De hele discussie omtrent euthanasie is hier juist een beetje aan het uitdoven, dus laat ik nou geen olie op het vuur gooien.) Maar om even concreet op je vraag terug te komen zeer geachte jongeheer (?). Je bent gewoon veel te haastig. Voordat je Sophia (tot dan toe nog niet je geliefde overigens) kunt bevrijden, moet je al heel wat andere dingen hebben gedaan. Als het goed is kun je inmiddels al wat spelevaren. Dus dat doe je nog lekker alleen, dan vind je vanzelf wel een voorwerp dat kan helpen bij het omhoog houden van de celdeur van vrouwtjelief. (Concreet: een hinge pin).

Laatste tip van deze maand over dit spel is gericht aan Michaël Lurquin. Hij wil weten waar hij de derde hendel vandaan moet halen om het grote voertuig te bedienen. Waarschijnlijk heeft hij er niet aan gedacht dat je één hendel een paar keer kunt gebruiken en dat je dus eigenlijk misschien wel helemaal geen drie hendels nodig hebt?

SIERRA

'Beste Ghlen,

Ik zou graag iets willen weten over twee Sierra adventures waar ik in vast zit.
1) In *King's Quest VI* moet je op een gegeven moment verf maken. En om die te kunnen maken moet men in een theepot Styx water doen. Waar vind ik dit of hoe kan ik dit verkrijgen?
2) In *Laura Bow - The Dagger of Amon Ra* zit ik vast in act 5. Wanneer men na de twee kwisvragen moet ontsnappen via de tunnel, zitten er cobra's in. Hoe geraak ik hier voorbij?
Ik kan wel de fles slangenolie kapotgooien in de tunnel, maar die is leeg. Die heb ik namelijk al gebruikt op het einde van act 4, bij de ontsnapte slang.

Philipp Druyts
Antwerpen België'

Beste Philipp om in de onderwereld te komen moet je het hogerop zoeken. Op het hoogste punt waar je kunt komen vind je vast wel hulp. Je andere vraag is eigenlijk een stuk eenvoudiger. Wat te doen als je fles met slangenolie leeg is? Vullen misschien? Zou er niet ergens stiekem een bakje met die troep staan? Ja toch zeker, er is toch geen zichzelf respecterend museum dat niet hier en daar wat slangenolie heeft staan!

Een andere vraag die betrekking had op dit avontuur kwam van Steven van Belleghem uit Maldegem. Hij is op zoek naar het tweede deel van de Rosetta Stone. Steven is waarschijnlijk in het dagelijks leven geen echte museumbezoeker. Als hij gewoon naar alle tentoongestelde voorwerpen in de Egyptische zaal had gekeken had hij het antwoord op zijn vraag al ras gevonden. Deel een van de steen is meer voor de detectives onder de spellenspelers. Deze is te vinden door wat speurwerk in de kamer van de slangen en andere onprettigheden.

'Beste Ghlen,

In *King's Quest VI* zit ik vast. In het spel zoek ik een voorwerp dat de pijl van de boogschutter af kan weren en toveren lukt mij ook al niet want ik heb geen voorwerp waar verf op zit gevonden. En ik weet niet waar ik sacred-, falling water en zout water dat niet uit de zee komt kan vinden. Op het Isle of Wonder kun je een babyplantje een flesje melk geven maar wat moet ik dan met de andere baby's doen.? Ik kom ook niet uit de route in de Catacombs.

Met vriendelijke groeten,
Sebastiaan van Doornspeek.'

Heerlijk van die brieven die hun eigen antwoord geven. Zout water dat niet uit de zee komt en huilende baby's. Tranen zijn toch niet zout of juist wel? De overige zaken waar je om vroeg kom je vanzelf tegen in het labyrint en daarna. (Een kaartje van het labyrint staat ver-

stopt in de handleiding. Namelijk in het patroon van de tegels op de bladzijden die handelen over het labyrint.)

AMAZON - GUARDIANS OF EDEN

'Beste Ghlen,

Ik ben in part two en moet de receptioniste wegjagen met de rat. Hoe doe ik dat? Ik moet ook nog een ingrediënt hebben voor de "love potion". Ik heb de alcohol maar het andere ingrediënt ligt in de kast van mijn broer. Hoe pak ik dat? Hoe kom ik aan de sleutels van de auto? Wat moet ik doen in de groene auto, ik kan alleen de lichten aandoen, en dan?.

Alvast mijn dank,
Een trouwe lezer en abonnee,
Martijn van Putten Nootdorp.'

Beste Martijn, ik denk dat je uitgangspositie een beetje fout is. Als ik je nou eens vertel dat die groene auto van de receptioniste is. Denk je dat die het leuk vindt als ze haar koplampen aan heeft laten staan? Misschien moet je dat eens tegen haar gaan zeggen. Let je trouwens wel heel goed op bij de foto's in je appartement en het filmpje dat je in de kamer van je broer vindt. Later in het spel heb je dit namelijk nodig.

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

'Beste Ghlen,

Ik ben WF of zeg maar Ward, de Tipmaster van -TEAM- ! Maar zelfs ik kan niet alles. Het zit namelijk zo: ik heb een point'n'click adventure van Lucasfilm games met de naam *Zak Mckracken and the Alien Mindbenders*.
1) Ik kan niet begrijpen hoe je de crystal shard uit het beeld in de tempel van Mexico moet halen, kunt u me daarbij helpen??? Wilt u dit zo vlug mogelijk maar zeker oplossen, omdat ik de oplossing (volledig) moet hebben voor 20/03/93 van mijn Leader!!!

Ik dank u! Hoogachtend,

Ward F.
-TEAM- Belgium'

Oplettende lezertjes en lezerinnetjes zullen hebben gezien dat de geachte Tipmaster het getal 1 in zijn brief heeft staan. Deze sluwe en snaakse jongelingen verbinden daar dan ongetwijfeld de conclusie aan dat er meerdere vragen waren in het epistel dat vriend Tip mij schreef. Deze categorie wakkere knapen en dartele dames hebben daar dan groot gelijk in. Maar ik vond dat iemand met de naam Tipmaster die ook nog aan het sjoemelen is met zijn examen en dan ook nog schrijft "maar zelfs ik kan niet alles", die verdient niet zo vreselijk veel hulp. Toch ben ik weer de goedheid zelve en richt mij dan ook nog even tot vriend Tip. Beste Ward. Als je een beetje hebt opgelet op Mars, dan heb je ongetwijfeld een staaltje inlandse cultuur gezien dat er niet om liegt, een heel beeld vol met mooie plaatjes. En als je dan het beeld in Mexico bekijkt en je ziet daar de 'strange carvings', dan moet het toch, zelfs voor jou, niet al te moeilijk zijn om daar een winnende combinatie mee te creëren. Ghlen L. de enige echte Tipmaster.

RINGWORLD

Het was niet te vermijden dat een van de allerbeste schrijvers van science-fiction ook een eigen adventure zou krijgen. En dan nog wel met een van zijn beste boeken. *Ringworld, the Revenge of the Patriarch* van Larry Niven is een rechtstreeks vervolg op de eerste twee delen die natuurlijk beide in boekvorm verschenen. Om iedereen een beetje kennis te laten maken met dit spel hier wat handige tips en trucs om door het eerste deel heen te komen. Om te vluchten is het niet meer dan logisch dat je de leidende rol speelt. Maar je weet toch wel dat een scooter niet kan vliegen zonder de juiste informatie. (En wat is nou een beter medium voor informatie dan een magnetisch medium?) Is dat eenmaal gelukt, dan wordt het tijd om een orgie te bouwen met een buitenaards opperhoofd. Met een beetje geluk mag je zelfs nog met zijn dochter naar bed. Hij wil daar natuurlijk wel iets voor hebben, dus op naar de scheepskeuken om aan zijn wensen tegemoet te komen. Dan kun je je ware aard weer eens naar boven laten komen. Als een dief in de nacht sluip je bij de shaman naar binnen, op de jou geheel eigen soepele en directe wijze. (Dus via touwen, ladders, schoorstenen, altaren en wat dies meer zij.) Eenmaal ontsnapt is het tijd voor wat vleeseters. Hier is het een feit dat een beetje hulp op de juiste plaats geen kwaad doet. Of het nou positieve hulp is in de vorm van een scherp bot of negatieve hulp in de vorm van een pistool waar al die blauwe mannetjes hard voor weglopen, dat is niet gezegd.

LES MANLEY SEARCH FOR THE KING

'Hoi Ghlen,

In het spel *Search for the King* ben ik helemaal vastgelopen. Ik weet namelijk niet hoe je aan het witte pak van Elvis moet komen. Wel weet ik dat Helmut een kaartje moet pakken. Mijn vraag is nou waar ligt dat kaartje? Verder weet ik ook niet wat ik in 'the Bus Station' moet doen. Ik hoop dat u mij antwoord kunt geven op deze vragen. Alvast heel erg bedankt!!

Groetjes:

Marieke van der Aa
Hapert'

Hoi Marieke, heb je wel eens nagedacht over waar je nog spullen van de King zou kunnen vinden? Ik zou denken in zijn oude kamer. Probleem waar is die kamer en hoe kom je daar dan in? Gewone kamers zitten meestal in gewone gebouwen. Hotelkamers zitten meestal in hotelgebouwen. In hotels is een bepaald deel van het personeel zo vrij om elke kamer maar in- en uit te lopen om in de vuile was van andere mensen te roeren. Misschien heeft zo'n persoon wel een sleutel?? Er is eigenlijk maar één manier om zo'n persoon te stoppen van het doorzoeken van je kamer. Juist dat zijn die akelige papieren bordjes die zeggen "NIET STOREN"! Waarschijnlijk is het in dit geval beter om wel even door haar gestoord te worden, om haar op charmante edoch doortrapte wijze van haar sleutels te ontdoen. Eenmaal in de kamer van onze vriend de King aangekomen wordt het tijd voor vriend Helmut om zijn kost te gaan verdienen. Maak een jojo van hem en stop hem in het riool. Daarna op naar de stomerij en de volgende fase in je carrière als slechte imitator van een te dikke zanger kan gaan beginnen...

En nog een:

Beste Ghlen,

Ik zit muurvast in *Les Manley's Search for the King*. De computer blijft maar zeuren dat ik niet alles bij me heb als ik naar Las Vegas wordt geschoten. Ik heb Helmut (+droom), het vrijkaartje, lunchpakket en de thermoskan. Ik heb ook de informatie van Zamooska gehad. Vertel alsjeblieft wat ik nog meer bij me moet hebben.

Als je een cryptische omschrijving van de oplossing geeft maak hem dan alsjeblieft niet te moeilijk, want ik ben vreselijk slecht in dat soort dingen. Ik hoop dat je me kan helpen.

Bij voorbaat veel dank,

Sander van Acht
Bilthoven.'

Beste Sander, uit je lijstje op te maken zou de thermoskan nog wel eens leeg kunnen zijn. Dat is in ieder geval geen goed idee. Ook mis ik in je lijstje nog iets over kaarsen en het spul waar die van gemaakt worden. Als laatste zou ik zeggen dat je wat teveel bij je hebt. Zoals je weet is het dwergschieten in veel landen van Europa, maar zeker in Amerika, verboden.
Misschien moet je toch eens te rade gaan bij de PTT om eens wat ideeën op te doen. En om even terug te komen op jouw slecht zijn in het oplossen van cryptische omschrijvingen, als je op eigen kracht tot hier gekomen bent in *Les Manley* dan kun je ook wel een paar van mijn woordgrapjes ontraadselen.

DARKSEED

Goed, dan is het nu weer tijd voor een loop-door. Een groot aantal mensen komt niet ver in het grafisch bijzonder aardige avontuur *Darkseed*. Mijn vrees is dat dat niet zo zeer komt door de raadsels, maar door te kiezen voor het oplossend vermogen dat men bij *Darkseed* heeft gedaan is het vaak moeilijk om bijzonderheden te zien.

Het spel speelt zich af verspreid over drie dagen. Aangezien je 's nachts moet slapen is het meer dan verstandig om terug in het huis te zijn voor het vallen van de nacht. Mocht dat echt niet lukken dan ben je in ieder geval al je spullen kwijt. Eventueel kun je die terug halen op het politiebureau in het 'gevonden voorwerpen' doosje. Val je in slaap in de Dark World dan kun je het wel schudden. Je gaat dood en het spel is voorbij. (Oh ja, sla het spel vaak op, en ik bedoel echt vaak!)

DE EERSTE DAG

Ga door de bovenste deur rechts de badkamer in. Pak een aspirine uit het medicijnkastje en neem die in. Om het geheel te complementeren ga je nog even onder de douche. Door de rechterdeur de tweede slaapkamer in. Kijk naar de jas in de kast. Nog een keer en, als door magie, daar verschijnt een bibliotheekkaart. Kijk ook naar deze kaart. Naar de hal en naar beneden via de trap. Door de linkerdeur naar de studeerkamer. Pak de kaart van het bureau. Kijk ernaar en wijs naar de rechtermuur van de kamer. Daar gaat nu een geheime gang open. Ga daar doorheen en open deze weer vanaf de andere kant. Nu met de ladder omhoog en het touw oppakken. Ook daar de deur openmaken, maar nu wel er doorheen gaan naar de slaapkamer waar het allemaal begonnen is. Vergeet ook nu niet om de geheime deur weer open te zetten. Terug naar het halletje en met de ladder naar de zolder. Hier staat een grote kist die je maar liefst drie keer moet verschuiven voordat je erdoor kunt. Vergeet niet om ook even het horloge hier op te rapen en het op te winden. Nu naar buiten om het touw vast te knopen aan de Gargoyle. Klim naar beneden via het touw.

Als het goed is bevind je je nu in de achtertuin. Hier kun je door de kleine deur naar rechts de garage in. Kijk in de kofferbak om de koevoet te kunnen pakken. Vergeet niet om de kofferbak ook weer dicht te doen. Nu even in de auto gaan zitten en de handschoenen uit het handschoenenvakje pakken. Terug naar de tuin en terug omhoog via het touw. Eenmaal terug op zolder kun je de kist openmaken met de koevoet. Kijk in de kist en pak het bulletin eruit. Bekijk ook dit. Terug naar beneden door het luik, de trap af en door de voordeur naar buiten.

Als er gebeld wordt gedurende deze scènes, dan kun je rustig even de deur open gaan doen. De postbode brengt een pakje met een pop. Het maakt niet echt uit of je deze pop wel of niet krijgt, maar het is een mooi plaatje om even naar te kijken.

Goed, pak de krant op en bekijk die. Loop naar rechts het scherm af totdat je bij Klug's Food Market komt. Ga naar

binnen en geef geld aan de klerk. Pak nu de fles whisky van de plank. Delbert komt binnen tijdens deze scène, hij geeft je zijn kaartje. Bekijk ook dit. Weer terug naar buiten en op naar de bibliotheek. Ga hier naar binnen. Opletten, op de grond voor de bibliothecaresse ligt een haarspeld. Die heb je pertinent nodig. Pak hem dus en geef de bibliotheekkaart aan de dame. Zij vertelt je dat je de kaart moet terug stoppen in het boek. Ga door de linkerdeur aan de bovenkant en kies kast "C". Wijs naar het grote groene boek op de onderste rij en je krijgt een stuk papier. Weer kijken en weg uit de bibliotheek.

Blijf naar links lopen, totdat je voorbij je eigen huis komt. Het pad dat je nu oploopt gaat naar het kerkhof. Hier blijf je doorlopen tot je bij een mausoleum uitkomt. Hier wijs je eerst naar de linkercirkel, dan naar de bovenste cirkel en tenslotte naar de rechtercirkel. De deur gaat open en je gaat naar binnen. Ga door de middelste deur en wijs op de urn die in de onderste linkerhoek staat. Hier zit een sleutel in. Terug naar huis waar de telefoon nu aan het overgaan is. In je eigen slaapkamer kun je deze oppakken. Het is de bibliothecaresse die vertelt dat er een boek op je ligt te wachten. Dus als een dolle naar de bibliotheek om dat boek op te halen. De bibliothecaresse geeft je het boek en jij kijkt er weer naar voor een volgende barrage van tips. Het belangrijkste van deze hint is dat je af en toe naar je autoradio moet luisteren. (Dit geldt zowel voor dag 2 als voor dag 3.)

Terug naar huis en naar de huiskamer. Gebruik de sleutel op de klok en schrijf de naam John McKeegan op. Nu even naar de spiegel kijken en het briefje lezen en je werk voor dag één zit er op. Als je nog tijd over heb dan ga je naar je slaapkamer en drukt op de 'T' totdat het tien uur is. Dan val je automatisch in slaap.

DE TWEEDE DAG

Zelfde routine als dag 1. Dus naar de badkamer, pak een aspirine en duik onder de douche. Naar beneden en op de "T" drukken totdat het 10:00am is. Nu komt de postbode met een pakje waarin het ontbrekende stuk van de spiegel zit. Dat stukje moet natuurlijk in de spiegel ingepast worden. En hoppa, daar hebben we dan een portaal naar de Dark World. Stap door de spiegel en ga door de bovenste rechterdeur naar de lobby in het Dark World huis. Linksaf brengt je naar de studeerkamer. Hier moet je naar het hologram op het bureau kijken. Naar rechts naar de laagste transportkamer. Loop hierin en je bent nu op het hoogste niveau van het huis. Verlaat de transportkamer en loop naar het balkon. Pak hier de verrekijker en kijk naar de omgeving. Gebruik de handschoenen om de kleine schakelaar om te zetten. (Deze vind je tussen de twee deuren op het balkon.) Hierdoor gaat namelijk de deur beneden in het huis open.

Terug naar de bovenste transportkamer en weer naar beneden. Loop naar de lobby en ga door de deur naar buiten. Loop naar links totdat je bij een grot komt. Hier ligt een schep. Neem deze mee en ga terug naar het huis en ga weer door de spiegel naar je eigen wereld. Naar buiten en naar het kerkhof. Loop naar het scherm met de vier grafstenen. Als je ze bekijkt zul je zien dat één van deze grafstenen het graf van John McKeegan bedekt. (De derde van links om precies te zijn.) Gebruik de schep om een volgende lading papier te verkrijgen. Lees deze boodschap ook zorgvuldig. Terug naar huis.
Als je thuis komt wacht je een nare verrassing. Je wordt gearresteerd! De politieagent neemt je mee naar het bureau en gooit je in de gevangenis. Eenmaal in de cel verstop je alles onder het kussen, behalve het kaartje van Delbert, de fles whisky en het kopje. Gebruik het kopje om een hels lawaai te ontketenen door ermee op de tralies te slaan. Er komt nu een agent aan wie je het kaartje van Delbert geeft. Als het goed is ben je weer op vrije voeten. Verbazingwekkend genoeg bevind je je nu eenzaam en verlaten in het bureau. Geen mooiere tijd zou ik zeggen dan deze om het pistool van de muur te halen en voor een korte poos te 'lenen'. Terug naar huis, maar ga niet naar binnen. Ga door het pad aan de zijkant naar je achtertuin. (Hier moet je absoluut je spel even bewaren!) Om precies 6:00pm komt Delbert, dus ga heel voorzichtig vooruit in de tijd door de "T" toets te drukken en dan even te wachten.
Zodra Delbert komt, wordt het een race tegen de klok. Alles moet nu rap, rap, rap om in de Dark World niet in tijdnood te komen.

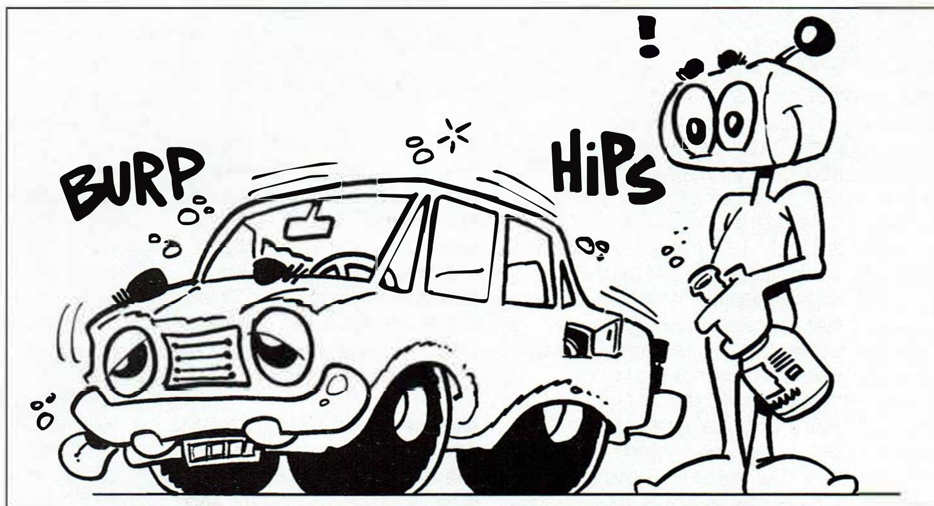
Volg Delbert naar zijn eigen achtertuin. Hij is hier met een stok aan het gooien. Geef hem de fles whisky en hij gaat weg. Je kunt nu de stok oppakken. Terug naar huis naar de woonkamer en door de spiegel. Meteen naar buiten in de Dark World en loop naar rechts totdat je bij een brug komt die bewaakt wordt door een buitenaards monster. Aangezien dit monster het buitenaardse equivalent is van een hond, kun je de stok van de brug gooien en hij zal er met veel enthousiasme achteraan springen. Ga nu over de brug. Het eerste gebouw dat je tegenkomt is het Dark World politiebureau. Ga hier naar binnen en je wordt weer eens gearresteerd. In de cel ontdek je tot je grote verbazing dat je spulletjes hier allemaal liggen. Gebruik de haarspeld om het slot te openen. (Dat moet je twee keer doen om succes te hebben.) Buiten je cel kom je een andere gevangene tegen. Praat met hem en geef hem de haarspeld. Nu krijg je een onzichtbaarheidsring. Verlaat het cellencomplex door de middelste deur. Verlaat ook het politiebureau. Weer naar rechts brengt je bij de bibliotheek die bewaakt wordt door weer een ander buitenaards wezen. Gebruik je nieuw verworven ring om deze om de tuin te leiden. Eenmaal in de bibliotheek wijs je naar het computerscherm. Nu kun je een gesprek aangaan met een buitenaardse dame. Zij geeft je informatie en een microfilm. Naar buiten, naar het Dark World huis, door de spiegel, de trap op en naar boven. Ga op het bed liggen en droom de slaap der rechtvaardigen.

DE DERDE DAG

Het wordt een routine, de badkamer in, aspirine pakken en onder de douche. Naar buiten naar de bibliotheek. In de bibliotheek ga je door de rechter deur en je zet de microfilm viewer aan. Nu doe je de film in de viewer en je leest de boodschap. Doe de viewer weer uit en ga naar Klug's Food Market. Geef geld aan de klerk en pak weer een nieuwe fles whisky mee. Naar buiten en naar huis. Als er nog geen pakje bezorgd is, dan moet je tot 10:00am wachten. Dit laatste pakje bevat een handle. Tijd voor wat serieuze kookzaken. De bovenste linkerdeur in de woonkamer voert je naar de keuken. Hier is weer een deur die je naar de kelder voert. Midden in de kelder ligt een vierkante steen op de grond. Til deze op en kijk in het gat dat daaronder zit. Daar liggen namelijk sleutels in; pak deze. (Je hebt ook nog steeds de steen met het gat bij je!) Goed, terug naar de woonkamer en door de spiegel naar de Dark World.

Verlaat het Dark World huis en ga naar links tot aan de grot. Ga door de deur naar de Ancients Room en van daaruit naar de hoofd-stroomvoorziening. Links in deze kamer is een kracht-nexus met een vierkant gat erin. Hier past de steen uit de kelder precies in! Stop de handle in de heet geworden steen en je hebt een hamer. Stop nu deze hamer ook weer in de nexus en hij wordt solide. Terug naar huis door de spiegel.

Als je thuis komt is er telefoon voor je. Ga naar je slaapkamer en neem de telefoon op. Pas op dat je niet weer gearresteerd wordt, dus verlaat het huis via het balkon en het touw aan de gargoyle. Ga de garage in en giet de whisky in de auto (*Zonde, zonde, zonde. Eerst geef je een fles weg en nou giet je er een leeg!!!!*)



Ga in de auto zitten en start de auto met de sleutels. Er is maar beperkte tijd voor het volgende stuk dus schiet een beetje op. Ga het huis weer binnen via het touw. Ga naar beneden naar de woonkamer door de spiegel. Verlaat nu het Dark World huis en ga door de kleine deur links van de hoofdingang. Dit is een ruimteschip. Gebruik de handschoenen om de schakelaar aan de linkerkant van de hoofdconsole om te zetten. Nu starten de motoren van het ruimteschip. Naar buiten en het ruimteschip zal vertrekken. Jij wordt teruggestuurd naar de gewone wereld. Hier ontdek je dat de spiegel niet meer werkt doordat het ruimteschip verdwenen is. Nu kun je eindelijk je beste kant boven laten komen en met de hamer sla je dan ook de spiegel in duizenden stukjes.
Er wordt aangebeld en dat is de bibliothecaresse met nog een kleinigheidje voor je.

Zo finito, niet zo moeilijk toch? Grootste moeilijkheid was het besef dat alles dat je in de normale wereld deed gespiegeld gebeurde in de Dark World.

Nou daar gaan we dan weer voor een maandje naar de rustige Schotse Hooglanden. Even een maand zonder zorgen wie er nu weer een fles whisky in zijn autotank leeggooit! Mochten er nog mensen zijn die mij een plezier willen doen, dan had ik graag de complete oplossing van *Eternam* ontvangen.

OK, blijf schrijven en blijf spelen.

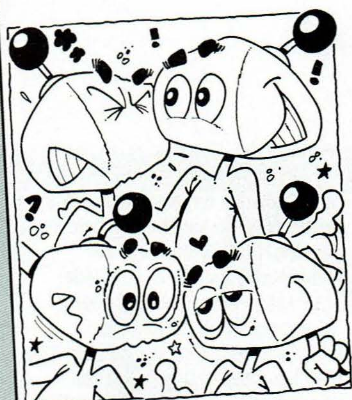
Queestze

Ghlen Livid

(de enige echte Tipmaster)

VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)



ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

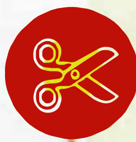
Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 17

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)



Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427-40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

Ariel the little Mermaid

IN DE DUISTERE DIEPTEN VAN DE OCEAAN VINDT EEN TITANENSTRIJD PLAATS TUSSEN KONING TRITON EN ZIJN DOCHTER ARIEL ENERZIJDS EN URSULA, DE BOOSAARDIGE ZEE-HEKS, ANDERZIJDS. HET IS UW TAAK OM DE VLOEK VAN URSULA TE BREKEN OM DE BETOVERDE 'MER-PEOPLE' TE REDDEN.

De heks Ursula heeft namelijk de bewoners van de diepzee, de 'mer-people' dus, betoverd waardoor deze veranderd zijn in een soort groene water-wurmen. U kunt de onschuldige slachtoffers redden door erlangs te zwemmen, zodat ze weer hun originele gedaante van zeemeermin aannemen en ze opgelucht kunnen wegzwemmen.


SMD


SMD

Aan het begin van het spel beslist u of u Ursula te lijf wilt gaan in de gedaante van Ariël of Koning Triton. Deze keuze heeft overigens weinig invloed op het verloop van het spel. Het enige verschil is dat Ariël haar tegenstanders verjaagt door het uitstoten van muzieknoten en dat Triton een drietand gebruikt om zich de aanvallers van het lijf te houden.

Eenmaal op weg ontvouwt het spel zich als een doolhofspel waarvan de afzonderlijke levels diverse beeldschermen groot zijn. In de doolhoven komt men niet alleen tegenstanders tegen, maar zo nu en dan ook sleutels en schatkisten boordevol geld en bonuspunten. In elk level is er een winkel te vinden waar men het verdiende geld kan inwisselen voor extra energie en andere handige hulpjes. De hulpmiddelen die u in de winkel kunt aanschaffen zijn onder andere superwapens en diverse vriendjes van Triton en Ariël. *Flounder* bijvoorbeeld is een vis die sterk genoeg is om rotsblokken te verschuiven zodat anders onbereikbare plaatsen binnengezwommen kunnen worden.

Een ander vriendje is *Sebastian*, een angstwekkende vis die de vijanden korte tijd op afstand weet te houden zodat de speler even de tijd krijgt om zich ongestoord aan de reddingswerkzaamheden te wijden. Om de winkel te kunnen betreden is natuurlijk wel een sleutel nodig die eerst gevonden moet worden.

Door het spel te pauzeren wordt een kaart van het huidige level opgeroepen. Hierop ziet u dan de positie van uzelf en van de te redden mer-people.

U beschikt over een beperkte hoeveelheid energie die afneemt wanneer u door een tegenstander wordt geraakt. Wanneer alle energie is opgebruikt verliest u een leven.

Net als alle andere spellen uit de Disney-stal is ook *Ariël the little Mermaid* een lust voor het oog. Ook het geluid is van hoge kwaliteit. Helaas is het spel inhoudelijk nogal zwakjes. Er gebeurt maar weinig en het spel is een erg simpel doolhofspel waarin wat voorwerpen moeten worden verzameld. Hier en daar is de besturing wat lastig, waardoor Ariël of Triton moeilijk langs obstakels te sturen is.

Door het gebrek aan uitdaging lijkt dit spel mij alleen geschikt voor de allerjongste spelers. Meer ervaren spelers zullen het spel binnen een uurtje of zo hebben uitgespeeld, ondanks de drie moeilijkheidsgraden die voorhanden zijn.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ 139,50 / BEF 2395



PGA Tour Golf II

IN DE ALLEREERSTE AFLEVERING VAN HOOG SPEL RECENSEERDEN WIJ HET SPEL *PGA TOUR GOLF* VOOR DE PC. NADIEN WERD DIT SPEL OOK UITGEBRACHT VOOR DE AMIGA EN DE SEGA MEGA DRIVE. VOOR DEZE LAATSTE COMPUTER IS NU OOK EEN VERVOLG, *PGA TOUR GOLF II*, VERSCHENEN.

VERSCHILLEN

We gaan niet in op de regels van de golfsport, deze veronderstellen we inmiddels als zijnde bekend. We zullen ons in deze recensie concentreren op de mogelijkheden van *PGA Tour Golf II* en de belangrijkste verschillen tussen *PGA Tour Golf* en *PGA Tour Golf II*. Het eerste opvallende verschil is natuurlijk het feit dat *PGA II* drie extra banen bevat. Aan de al bekende banen Sawgrass, Avenel, PGA West Stadium Course en Sterling Shores zijn South Wind, Eagle Trace en Scottsdale toegevoegd, waarmee het totaal aantal banen op zeven uitkomt. Ook nieuw is een aparte wedstrijdvorm ('skin game') waarin op elke hole een bepaald bedrag is te winnen door de bal in het laagste aantal slagen te putten. Is de stand gelijk, dan wordt het bedrag niet uitgekeerd, maar opgeteld bij de prijzenpot voor de volgende hole.

Nieuw is ook de mogelijkheid om de te spelen hole vanuit alle richtingen in 3-D te bekijken. Men bedient hierbij als het ware een camera die over de baan wordt bewogen in de richting van de vlag of juist naar de bal toe. Verder is het mogelijk om de camera van links naar rechts (en omgekeerd) te draaien en een hoger danwel lager camerastandpunt in te nemen.

Het laatste nieuwtje is de gewijzigde methode om effect ('hook' of 'slice') aan de bal te geven. Men kan hiermee voorafgaande aan de slag het gewenste effect nauwkeurig instellen. Natuurlijk is het ook nog steeds mogelijk om dit op de oude manier te doen door bij de slag iets vroeger of later op de vuurknop te drukken, maar de nieuwe methode is nauwkeuriger.

Het spelen tegen de computer is ook iets gewijzigd, aangezien men nu uit tien werkelijk bestaande pro's kan kiezen, met elk hun eigen karakteristieken. Zo slaat Larry Mize de bal weliswaar niet altijd even ver, maar doorgaans wel kaarsrecht, terwijl Paul Azinger ver slaat met een licht effect naar links.

ONGEWIJZIGD

Niet gewijzigd ten opzichte van het oorspronkelijke *PGA* zijn de mogelijkheden om allerhande zaken te bestuderen. Zo kan men de hole in vogelvlucht bekijken, de green nauwkeurig bestuderen en allerlei statistieken opvragen. Standaard krijgt men een deel van deze informatie voor elke slag te zien, maar men kan de instellingen ook zo aanpassen dat deze gegevens alleen zichtbaar worden wanneer u dat zelf wenst.
Het spel werkt niet met wachtwoorden maar bevat een batterij waardoor een wedstrijd kan worden opgeslagen zodat deze later kan worden hervat. Statistische gegevens over de nauwkeurigheid waarmee geslagen wordt en de hoeveelheid geld die men tijdens de carrière heeft verdiend worden automatisch bewaard, maar kunnen - als u zich hier al te erg voor schaamt - worden gewist.
Aan *PGA II* kunnen 1 tot en met 4 spelers deelnemen, waarbij het ook mogelijk is om het alleen tegen drie computertegenstanders op te nemen.

Talespin

IN HET VORIGE NUMMER VAN HOOG SPEL HEBBEN WE HET SPEL *TALESPIN* GERECENSEERD VOOR HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM. NORMAAL GESPROKEN ZOUDEN WE VOOR DE VERSIE VOOR DE SEGA MEGA DRIVE DUS HEBBEN VOLSTAAN MET EEN VERMELDING IN DE 'UPDATE' RUBRIEK, MAAR DEZE VERSIE VAN HET SPEL WIJKT NOGAL AF VAN DIE VOOR DE NINTENDO.

Weliswaar spelen de beer Baloo en Kit ook nu een hoofdrol in het spel - en zijn zij nog steeds piloot/eigenaar van het luchtvrachtbedrijfje "Higher for Hire" - maar de omstandigheden zijn inmiddels drastisch gewijzigd. De gemeente vindt de tijd rijp geworden om eens rond te kijken naar een ander bedrijf om hun spoedeisende zendingen te vervoeren.
Er wordt daarom een competitie georganiseerd en de winnaar hiervan weet zich verzekerd van een levenslang contract met de gemeente (in elk geval totdat de huidige ambtenaar vervangen wordt door iemand die van een ander bedrijf meer smeergeld krijgt uiteraard).

Om het contract in de wacht te slepen moet de concurrent Shere Khan Enterprises worden verslagen. Dit betekent dat Baloo en Kit op elk level steeds tien kisten moeten verzamelen binnen zeven dagen. Regelmatig zullen de verzamelde kisten vervolgens door de lucht moeten worden vervoerd. Hier zien de handlangers van Shere Khan, Don Karnage and his Air Pirates, hun kans schoon.

SMD



SMD



Men kan het spel alleen of met de hulp van een andere speler spelen. Speelt u alleen dan kiest u of u Baloo of Kit wilt besturen. Twee spelers gaan tegelijkertijd aan de slag.

Talespin is een platformspel waarin men als taak heeft kisten te verzamelen. Onderweg wordt men lastig gevallen door de handlangers van Shere Khan. U heeft weliswaar geen geavanceerde wapens tot uw beschikking maar u kunt zich wel degelijk verweren met een ping-pong batje en een balletje aan een stuk elastiek.

Nadat u minstens tien kisten heeft verzameld gaat de deur naar het volgende level open, maar voordat u verder kunt spelen moet Don Karnage worden verslagen. Dit deel van het spel vindt plaats in de vertrekhal van een vliegveld waar Karnage u te lijf gaat.

De afwisseling tussen platformspel en de scènes waarin men een vliegtuigje bestuurt zijn op zich wel aardig, maar in *Talespin* niet optimaal benut. Het platformspel is namelijk te eenvoudig terwijl de luchtgevechten daarentegen wat al te veel van de speler eisen.
Helaas werkt de 'sprite collission detection' (het deel van het programma dat vaststelt of u of een tegenstander wordt geraakt) op diverse plaatsen niet nauwkeurig.
Een twee-speler optie is in principe natuurlijk lovenswaardig maar ook hieraan kleeft in *Talespin* een bezwaar. De speler die Kit bestuurt is namelijk in hevige mate afhankelijk van de speler die Baloo onder zijn hoede heeft genomen. Maakt Baloo een fout, dan wordt Kit hierin tegen wil en dank meegesleurd.

Afsluitend moet ik helaas concluderen dat *Talespin* een middelmatig spel is geworden, dat de speler niet al te lang zal kunnen boeien.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ139,- / BEF 2395



Speelt men een toernooi, dan zal men elke ronde een behoorlijke score moeten halen om tot de volgende ronde toegelaten te worden.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ / BEF



De optie om de hole te bestuderen ('hole browser') is aardig en op het eerste gezicht bijzonder nuttig. In de praktijk bleek echter dat het gebruik van deze optie het spel niet wezenlijk verbetert. Na een uurtje spelen werd deze optie dan ook nauwelijks meer gebruikt. De overige aanpassingen van het spel - hoe klein die op het eerste gezicht ook mogen lijken - zijn wel degelijk behoorlijke verbeteringen. Met name de 'skins game' is een boeiende wedstrijdvorm die slim inspeelt op de hebzucht van de mens, aangezien er op elke hole een welgevulde beurs is te winnen.
De graphics zijn hier en daar wat verbeterd ten opzichte van deel 1, net als de geluidseffecten tijdens het spel.

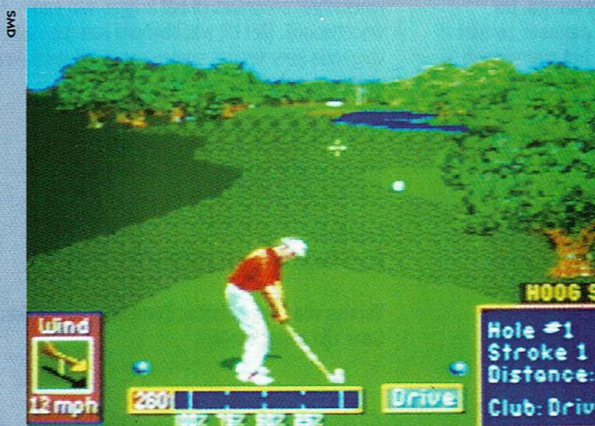
Heeft u het eerste deel van het spel reeds in uw bezit dan zou ik willen aanraden dit vervolg eens te bekijken of te huren om zo te beslissen of de drie extra banen en de nieuwe mogelijkheden van *PGA II* voor u de moeite van aanschaf waard zijn. Maar, heeft u het originele *PGA Tour Golf* niet, dan kan ik geen enkel excuus verzinnen om *PGA Tour Golf II* niet onmiddellijk te kopen. Het is gewoon het beste golfspel dat ik voor de Mega Drive ken en het zal nog wel even duren voordat dit overtroffen wordt.

Steven Groot

SMD



SMD



WORLD OF ILLUSION

Starring Mickey Mouse and Donald Duck

VOOR HET EERST SINDS LANGE TIJD GAAN MICKEY MOUSE EN DONALD DUCK WEER EENS SAMEN OPTREDEN MET HUN BEFAAMDE GOOCHELACT. OMDAT ZE ALLEBEI WAT VAN HUN VINGERVLUGHEID HEBBEN VERLOREN, BESLUITEN ZE EERST NOG WAT TE REPETEREN.

Dat Donald Duck het goochelen niet meer gewend is blijkt al snel. Volledig verrast door een truc van Mickey Mouse verliest hij zijn evenwicht en sleurt in zijn val een deel van het decor mee. Hij vindt een geheimzinnige kist waar een gordijntje voorhangt, u weet wel zo'n kist die voor de grote verdwijntruc wordt gebruikt. Donald besluit daarop om te kijken of de truc nog steeds werkt en bruikbaar is voor hun optreden. Hij slaat geen acht op Mickey's bedenkingen en hij stapt erin. Mickey probeert Donald hier nog van te weerhouden omdat hij een mysterieuze gloed vanachter het gordijntje meent te zien. Maar het is al te laat, Donald is verdwenen. Mickey stapt dan ook maar de kist in om te kijken wat er gebeurd is. Ook hij verdwijnt terwijl een bulderend gelach uit het duister opklinkt. Een diepe stem zegt vervolgens: "Jullie mogen dan wel goede goochelaars zijn in jullie eigen wereld, maar hier in mijn toverwereld moeten jullie van wanten weten om de weg naar huis te vinden. Maar, om die uitgang te vinden zullen jullie eerst mij moeten vinden, en verslaan.......

Net als de eerdere Disney spellen is *World of Illusion* een platformspel. In dit spel kan men alleen op weg gaan of samen met iemand anders spelen. In dat laatste geval bestuurt de ene speler Mickey terwijl de andere Donald door het spel beweegt. Beide spelers banen zich dan gelijktijdig een weg door het spel, waarbij het regelmatig noodzakelijk is elkaar de helpende hand toe te steken om verder te kunnen komen. Zo kan Mickey bijvoorbeeld op Donald's schouders klimmen om een hoger gelegen platform te bereiken. Eenmaal hier aangekomen kan Donald dan weer door Mickey aan een touw omhoog worden gehesen.

SMD



Maar ook voor de eenzame speler is er voldoende te ontdekken, met als extra bijzonderheid dat wanneer men als Donald door het spel gaat men diverse niveaus tegenkomt die men in de rol van Mickey weer niet te zien krijgt, en omgekeerd natuurlijk.

Om de verschillende tegenstanders te verslaan beschikt de speler over een tovenaars cape waarmee de vijanden kunnen worden uitgeschakeld. Bovendien krijgt men aan het einde van elk level de beschikking over een toverspreuk die later goede diensten kan bewijzen.
Na het verliezen van het laatste leven kan de speler kiezen voor het gebruiken van een van de (oneindige) continues of het krijgen van een wachtwoord. Met dit wachtwoord kan men een volgende keer verder spelen vanaf het level waar men was gebleven.

Het spel ademt een perfecte cartoon-sfeer uit. De achtergronden zijn kleurrijk en de karakters in het spel zijn uitstekend geanimeerd. Muzikaal valt er ook het nodige te genieten, alhoewel ik me kan voorstellen dat niet iedereen er urenlang achtereen naar kan blijven luisteren zonder de neiging te krijgen het geluid uit te draaien.

De twee-speler optie is zeer geslaagd. De spelers zullen niet ver komen wanneer ze niet leren om samen te werken bij het overwinnen van diverse hindernissen. Het spel is echter betrekkelijk eenvoudig uit te spelen, niet in de laatste plaats doordat het een oneindig aantal continues biedt. (Toegegeven, het is niet verplicht om een continue te gebruiken, maar wie kan die verleiding weerstaan?)

Doorgewinterde spelers zullen er daarom waarschijnlijk binnen niet al te lange tijd op uitgekeken zijn, maar voor jongere en/of minder ervaren spelers is het een zeer geslaagd spel.

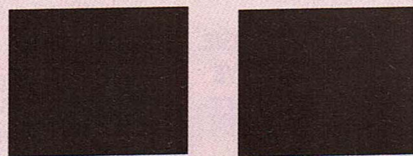
Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: ƒ139,00 / BEF 2395

Versies voor Sega Master Systeem en Sega Game Gear zijn aangekondigd.

ROAD RASH



HET IS INMIDDELS RUIM EEN JAAR GELEDEN DAT *ROAD RASH* WERD UITGEBRACHT. ZOALS WE INMIDDELS VAN ELECTRONIC ARTS GEWEND ZIJN, IS NU OOK OP DIT SUCCESVOLLE SPEL EEN VERVOLG VERSCHENEN.

Het is in *Road Rash II* nog steeds de bedoeling om deel te nemen aan een race tegen een aantal concurrenten die met hun motoren de openbare weg onveilig maken. Uiteraard, zoals bij race-spellen gebruikelijk is, moet u proberen om zo snel mogelijk de finishlijn te passeren. Afhankelijk van de geleverde prestaties krijgt de speler een geldbedrag waarmee na flink sparen een snellere motor kan worden aangeschaft.

Tot zover volgt het spel de geijkte patronen. Een geheel nieuw element is echter de mogelijkheid om tegenstanders tijdens het passeren een flinke mep te verkopen om ze zo hopelijk tegen het asfalt te laten smakken. Men begint overigens ongewapend maar onderweg kunt u een loden staaf of een ijzeren ketting buitmaken.

De races worden over vijf verschillende trajecten gereden. Komt u als een van de eerste drie aan de finish, dan heeft u zich voor dat traject gekwalificeerd. (Het is dan overigens nog wel mogelijk dezelfde race opnieuw te rijden om extra geld te verdienen.)
Nadat u zich voor alle vijf trajecten heeft gekwalificeerd begint de competitie opnieuw, maar op een hogere moeilijkheidsgraad.
De af te leggen afstand is dan groter, de tegenstanders geven beter partij en er is meer politie op de weg. Tja, die motoragenten waren we haast vergeten te noemen. Wordt u namelijk door de politie in de kraag gevat, dan kost dat een fikse boete en is deze etappe van de race voor u voorbij.

Behalve door de sterke arm der wet wordt de weg ook onveilig gemaakt door automobilisten en overstekend wild. Kansen genoeg derhalve om op hardhandige wijze

SMD



SMD

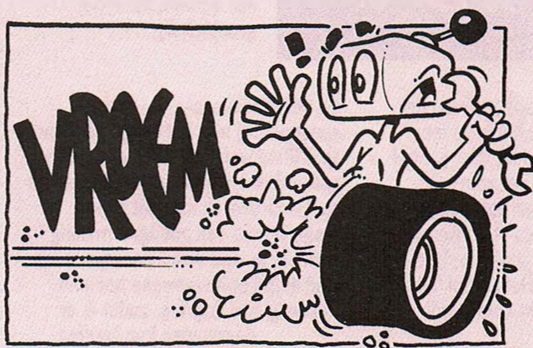


met het asfalt in aanraking te komen. Coureur en/of motor stuiteren dan tientallen meters door waarna u eerst terug moet rennen naar de motor. Uiteraard geldt dit ook voor de tegenstanders. Heeft u een erg kwaadaardige bui dan kunt u een ongelukkig ten val gekomen coureur nog eens overrijden waardoor deze nog meer tijd verliest.

De belangrijkste wijziging ten opzichte van het originele spel is dat men in *Road Rash II* twee spelers tegelijk aan de race kan deelnemen. Het beeldscherm wordt hierbij in twee delen gepslitst, zoals dat bijvoorbeeld ook in *Lotus Turbo Challenge* (zie Hoog Spel 15) het geval was.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ155,00 / BEF 2695



Road Rash II **is een leuk spel, vooral door de mogelijkheid om behalve het racen ook eens fors in het rond te meppen. Gelukkig kent het spel 'passwords' zodat men het verdiende geld na het uitzetten van de computer niet op slag kwijt is. Aardige optie is verder de mogelijkheid om op twee verschillende manieren met twee spelers tegelijk te spelen. Men kan namelijk tegen het gebruikelijke veld aan computertegenstanders aantreden, maar het is ook mogelijk om alle computercoureurs uit te schakelen en tegen elkaar te racen.**

De graphics zijn goed en de achtergronden bewegen vloeiend. De muzikale kwaliteiten zijn beduidend minder. Gelukkig kan die zeurderige deun worden uitgezet waarna de adequate geluidseffecten over blijven.

Tja, en dan het moeilijke eindoordeel. Op zich is ***Road Rash II*** **een prima spel, maar wanneer u het eerste** ***Road Rash*** **al heeft, betwijfel ik of dit vervolg zijn geld waard is. Heeft u het eerste deel nog niet dan is** ***Road Rash II*** **zonder meer een aanrader.**

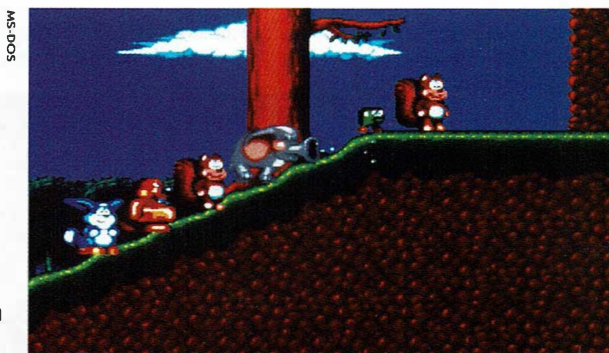
Mart Wills

ROLO TO THE RESCUE

ROLO IS EEN JONGE OLIFANT DIE GEVANGEN GENOMEN IS OM ALS ATTRACTIE TE DIENEN IN HET CIRCUS VAN MCSMILEY. ROLO MIST ZIJN VRIJHEID, DUS HIJ ONTSNAPT. ALS HIJ NU ALLEEN NOG MAAR DE WEG TERUG NAAR HUIS ZOU WETEN TE VINDEN......
ONDERWEG NAAR HUIS ONTMOET ROLO DIVERSE LOTGENOTEN DIE HIJ UIT HUN KOOIEN MOET BEVRIJDEN. DE SLEUTEL OM DE KOOIEN OPEN TE MAKEN KRIJGT ROLO DOOR DE CIRCUSDIRECTEUR TE VERPLETTEREN.

Rolo to the rescue is een platformspel van het zuiverste water dat meer dan 100 levels telt. De levels vormen samen een grote landkaart die stukje bij beetje moet worden ingevuld. Dit kan zowel door het oplossen van een level, maar ook door het vinden van stukjes van de legpuzzel.
Binnen ieder level moet *Rolo* een bepaald aantal dieren redden voordat de uitgang open gaat. Vaak moeten ook diverse puzzels worden opgelost waarbij de hulp van de geredde dieren onontbeerlijk is, aangezien ze unieke eigenschappen bezitten. Via een op te roepen menu'tje kan de speler kiezen of hij Rolo wil besturen of een ander diertje dat gered is. Maximaal drie van die andere beestjes kan Rolo onder zijn hoede houden.
Rolo zelf kan springen en (nadat hij een stofzuiger heeft gevonden) kleine voorwerpen in zijn slurf opzuigen en deze als wapen gebruiken. De andere diertjes die de speler kan besturen zijn konijnen, eekhoorntjes, bevers en mollen.

MS-DOS



De mol is in zijn element als hij kan graven. Deze gave kan worden aangewend om tunnels te graven waardoor Rolo dan zijn weg kan vervolgen. Bevers zijn goede zwemmers, in tegenstelling tot de andere personages in het spel. Ze kunnen bijvoorbeeld een rivier over zwemmen om een vlot dat aan de andere oever ligt op te halen. De eekhoorn is een geoefende klimmer die tegen muren kan opklauteren hetgeen handig is om door te dringen tot anders onbereikbare plaatsen. Konijnen doen niets liever dan super-hoog springen. (Hoewel, nu we er nog even over nadenken is er iets anders dat konijnen het allerliefste doen, maar dat valt absoluut buiten het kader van deze recensie.)

Aardig element in het spel is dat wanneer men een ander dan Rolo bestuurt, en dit diertje om het leven komt, Rolo zelf geen leven verliest. Sterker nog, gaat de speler helemaal de fout in dan kan hetzelfde level opnieuw gespeeld worden. Alle bonussen en dergelijke liggen dan weer op hun oude plaats, zelfs de extra levens! Een klein foutje van de programmeurs waarmee valsspelers hun voordeel kunnen doen.

Het is aan ***Rolo to the rescue*** **goed te zien dat het van dezelfde programmeurs afkomstig is als de** ***James Pond*** **spellen. Het spel ademt eenzelfde 'cutesy' atmosfeer uit. Alleen de afwerking laat op sommige plaatsen een klein beetje te wensen over. Zo verdwijnen de vriendjes die Rolo bij zich heeft soms wanneer hij een bonusveld betreedt.**
Ook is het zeer vreemd dat noch een mogelijkheid bestaat het spel te saven, noch wachtwoorden gegeven worden. Wil men het spel uitspelen dan zal dat in één (zeer lange) zitting moeten gebeuren.

Afgezien van deze kleine minpuntjes is ***Rolo to the rescue*** **een leuk spel dat niet al te moeilijk is en daardoor zeker de jongere spelers zal aanspreken.**

Helen Balens

MS-DOS



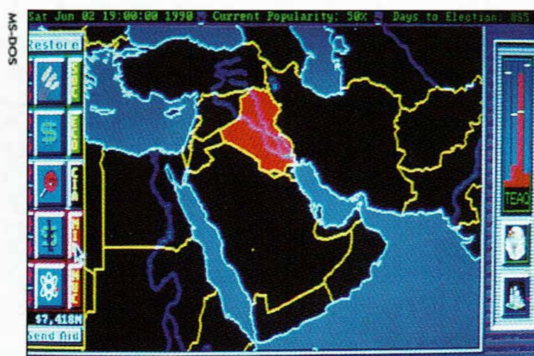
PRODUKTINFO

Fabrikant:
Electronic Arts
Sega Mega Drive:
ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

SHADOW *President*

SHADOW PRESIDENT IS EENVOUDIG UIT TE LEGGEN. U BENT ALS (ENIGE) SPELER VAN HET SPEL DOOR EEN NIET NADER VERKLAARD TOEVAL PRESIDENT VAN DE VERENIGDE STATEN GEWORDEN. OP ZICH ZO GEK NIET, ER WORDEN WEL MEER MALLOTEN PRESIDENT VAN DAT LAND. REAGAN WAS EEN VAN DE GEKSTE, VOOR ZOVER IK WEET.

MS-DOS



Wat u moet doen om te winnen lijkt niet te verschillen van wat een echte president te doen staat. Zo populair mogelijk zien te worden en te blijven, een beetje schipperen in de vuile wereld, het welvaartspeil in eigen land zo hoog mogelijk zien te houden en de vrede (de Amerikaanse interpretatie van wat wereldvrede is) zien te bewaren.

De ontwerpers van het spel hebben het gezocht in het ware. Er worden geen raketaanvallen voorzien vanaf een nooit eerder waargenomen planeet. Het gevaar zit hem in het alledaagse, dus Irak bijvoorbeeld, daar kan wat de spelleiding betreft wel een raketje op.
Ik liet er eentje neerkomen op België, een enkele raket met een atoomkop. Woede in de wereld! M'n adviseurs waarschuwden me en maakten me uit voor idioot en probeerden me van het voornemen af te houden. Niet met pretparkargumenten, maar met serieuze. "België", zei m'n beeldscherm, "is geen serieuze bedreiging voor de Verenigde Staten en het land zal er jaren over doen om er weer bovenop te komen. Je gaat af, het kan je je kop kosten!". Ik zette door. M'n chef-staf gaf met tegenzin opdracht om de raket af te vuren en nam daarna (de lul, dat had ie eerder moeten doen) zijn ontslag, evenals mijn persvoorlichtster.
Even later keerde de hele wereld zich tegen me en tenslotte het congres dat mij in een inrichting liet stoppen.

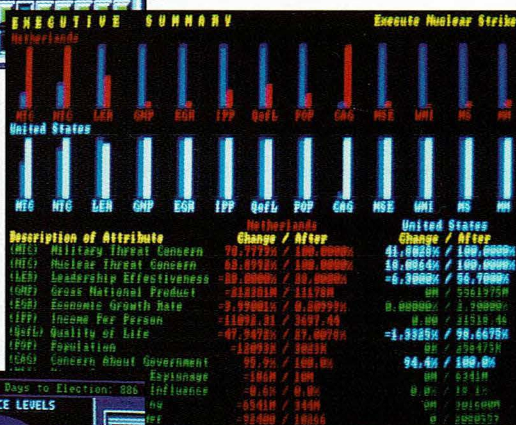
Maar - het spel is buitengewoon gedetailleerd en verrassend in uitkomsten - een van de resultaten van mijn raketaanval op België was wel, dat dit land in de ogen van de wereld aan belangrijkheid had gewonnen. Voor zoiets onheus als een raket op België hoeft een Nederlandse speler zich niet echt te schamen. We hebben hier tenslotte ook wel eens een koning gehad die in zijn eentje Duitsland de oorlog verklaarde. Je krijgt het hoog in het zadel ook wel eens op je heupen. Maar de serieuzere spelers van *Shadow President* zullen het moeten zoeken in het echte wereldleiderschap. Er kan wat aan de begroting gesleuteld worden (beetje meer belasting heffen, wat defensiegeld bezuinigen, meer sociale programma's uitvoeren of juist stopzetten, beetje hulp aan buitenlanden geven, beetje terugpakken), er kan een fundamentalistisch land plat gegooid worden, het hoort allemaal tot de mogelijkheden, zoals in de werkelijkheid. De weg die de speler te gaan heeft is een ingewikkelde.

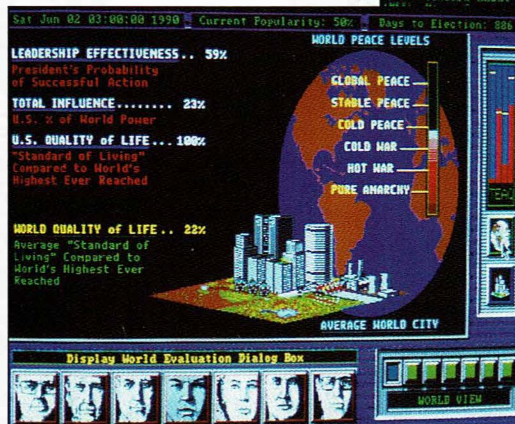




Een paar aspecten van het spel maken het zelfs leerzaam, geschikt voor schoolgebruik als het ware. De president kan van een groot aantal landen in de wereld inlichtingen inwinnen bij zijn eigen CIA. Het aantal feiten dat over een land wordt aangedragen is enorm. En bizar in z'n detaillering. In Duitsland bijvoorbeeld, worden per vrouw gemiddeld 1,4 kinderen geboren en het buurland Frankrijk is wat meer op wereldmacht uit dan Duitsland zelf, terwijl het buurland België er economisch niet zo best voor staat. Dat in Duitsland voornamelijk Duitsers wonen, volgens de CIA, is niet opzienbarend, maar in de rapportage wordt erop gewezen dat er een minderheid van Denen woont op Duits grondgebied. Hoeveel Denen, zegt de CIA er niet bij maar het zullen er vast niet zoveel zijn als Turken. Die zijn er zoveel in Duitsland dat ze als forse minderheid een niet te onderschatten politieke en maatschappelijke rol kunnen spelen. De Amerikanen zien ze nog over het hoofd, waar ze juist in andere details verbazend goed op de hoogte zijn.

Met de duizenden aardrijkskundige gegevens doet de president overigens niet veel. De lengte van de landingsbanen van verschillende de vliegvelden worden doorgegeven, maar voor zover ik het kon nagaan (de Krokusvakantie is voorbij en ik heb geen griep meer, de bedtijd is om) heeft de president geen gegevens over zijn eigen luchtleger, zodat hij geen plaatselijk oorlogje kan voeren, het moet grootschalig.





De hele Krokusvakantie naar de sodemieterij met het traagspannende spel *Shadow President*. Het raarste spel dat ik ooit speelde en het eerste spel waarover ik me met geen mogelijkheid een gedegen mening kan vormen. Ik vind er niks aan en tevens vind ik het buitengewoon boeiend. Gelukkig had ik griep, zodat ik er dagen mee kon klooien.

Wie van *Stratego* houdt kan aan *Shadow President* zijn hart ophalen. Het is *Stratego* in de meest uitvoerige vorm, zonder dobbelstenen maar met een echt Amerikaans leger met echte homo's er in, al wisten de ontwerpers van dit spel dat nog niet eens. En saxofoon spelen wil ook niet. Maar voor de rest is er een fabelachtig knappe, stomvervelende, net echte werkelijkheid op schijf gezet. Voor de meest fanatieke spelspelers die geen spel te lang duurt.

Wouter Klootwijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: D.C. True Ltd.
MS-DOS: ƒ 149,50/BEF 2889
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Cartridge

MEER ENERGIE, MEER LEVENS, MEER POWER, MEER BRANDSTOF, MEER WAPENS, MEER MUNITIE, MEER PLEZIER



INGEBOUWDE CODE GENERATOR!! VOOR ONEINDIG LEVEN

NU VERKRIJGBAAR VOOR

MEGADRIVE™ HFL.169,-
***SUPER NES™ HFL.169,-**
GAME BOY™ HFL.129,-

Alle prijzen plus Hfl. 10,- verzendkosten

WORD GAME EXPERT MET ACTION REPLAY



Action Replay
DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

MET ACTION REPLAY KUNT U UW FAVORIETE GAMES TOT HET LAATSTE LEVEL DOOR SPELEN !!!



ONEINDIG AANTAL LEVENS, MEER ENERGIE, MEER BRANDSTOF, MEER POWER, WORD WINNAAR IN IEDER SPEL MET ACTION REPLAY VOOR MEGADRIVE™, SUPER NES™ EN GAMEBOY™



■ **ACTION REPLAY** is een volledig nieuwe ontwikkeling, met een eigen ingebouwde LSI CUSTOM CHIP. Deze werd speciaal ontwikkeld om de gebruiker de mogelijkheid te geven de spelprogrammering te veranderen en zo de favoriete games tot het einde te kunnen doorspelen.

■ Met de unieke ingebouwde "GAME TRAINER" is het mogelijk direkt uw eigen codes voor oneindige levens, meer power, levels enz. enz. te kunnen vinden.

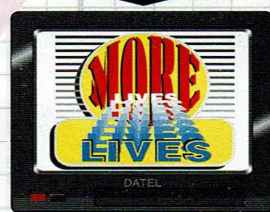
Met **ACTION REPLAY** kunt u levels bereiken waarvan u dacht dat ze niet bestonden, dit is de cartridge die experts en operaters van hot-lines gebruiken. Een nieuwe code vinden is een kwestie van een paar minuten.

■ SUPER NES™ versie van **ACTION REPLAY** maakt het mogelijk om Amerikaanse- en Japanse -games op Uw NL SNES spelcomputer te spelen. Keuze uit een enorme reeks van U.S.A. games.

■ MEGADRIVE™ versie van **ACTION REPLAY** werkt tevens als een adapter voor Japanse Games, waardoor het mogelijk wordt Japanse cartridges te gebruiken.

■ Door het geavanceerde ASIC hardware design, kunt u direkt nieuw verschenen games met **ACTION REPLAY** manipuleren. Dlt is de enige cartridge die u altijd nodig heeft !!!

■ **ACTION REPLAY** is zeer eenvoudig te bedienen, geen speciale kennis noodzakelijk. Alle ingaves met de joystick/pad. Eenvoudiger kan het niet ! Wordt geleverd met Nederlandse handleiding.





"SEGA" & "MEGADRIVE" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES" ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VANNINTENDO OF AMERICA INC.

*** BELANGRIJK**
ACTION REPLAY IS NIET ONTWIKKELD, WORDT NIET GEPRODUCEERD EN GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO INC. OF SEGA ENT. LTD.



BIJ BESTELLING A.U.B. SPELCOMPUTERTYPE VERMELDEN!!

HOE BESTELT U HET SNELST!

TELEFOON [24 UUR SERVICE] 08380- 20222 FAX -32146

ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR..

IMPORTEUR VOOR DE BENELUX

EUROSYSTEMS B.V.

POSTBUS 179 6710BD EDE

OOK VERKRIJGBAAR BIJ DE ERKENDE VAKHANDEL

EUROSYSTEMS B.V.



Postbus 179
6710BD EDE

Helen goes FLYING

Grandioze MICROPROSE wedstrijd

Win een authentiek Leren Avirex Pilot Jack

met bijbehorende verblindend witte zijden pilot sjaal ter waarde van *f* 1000 /BEF. 19000

MicroProse is fameus vanwege uitstekende vluchtsimulatoren zoals *F15 Strike Eagle II*, *F15 III*, *A.T.A.C.*, *B17 Flying Fortress*, *F117A Nighthawk*, *Gunship 2000* en recentelijk *Harrier Jump Jet*. Uiteraard hebben ze ook nog heel wat andere spellen, waarvan het merendeel te classificeren is als simulatie. Wat te denken van een race simulatie als *Grand Prix Formula 1* (of *World Circuit* zoals het in Amerika genoemd wordt), *Silent Service* of *David Leadbetter's Golf?* Maar men heeft nog meer spellen, adventures als *Darklands*, *Rex Nebular* of het binnenkort beschikbare *Legacy*.

Echter, MicroProse heeft ook spellen welke Nederland en België minder goed bevielen, zoals de *Wing Commander* kloon *Mantis* en spellen als *Hyperspeed*, *Crisis in the Kremlin*, *Command HQ*, *Global Conquest*, *Covert Action* en *Flames of Freedom - Midwinter 2*. Het is dan ook niet verwonderlijk dat u deze laatste spellen tegen de uiterst lage prijs van *f* 49,50/BEF. 950 bij Ludmilla kunt verkrijgen (wees snel, want uiteraard zolang de voorraad strekt). En met *Task Force 1942* waagt het dappere MicroProse team onder leiding van directeur/eigenaar "Wild Bill" Stealy de eerste schreden op het war-game pad. Wat we van al die spellen denken kunt u natuurlijk verspreid over de diverse Hoog Spellen terug vinden. Onder aan deze pagina een overzicht van wat waar staat.

D	M	P	A	R	B	G	C	D	E	X
E	T	I	F	I	G	R	K	T	R	L
E	A	H	C	E	S	A	I	U	Y	L
P	S	S	H	R	G	N	T	F	M	I
S	K	N	Q	R	O	D	S	D	A	B
R	F	U	L	A	L	P	Y	E	N	D
E	O	G	T	H	F	R	R	N	T	L
P	R	A	P	S	O	I	F	O	I	I
Y	C	A	G	E	L	X	M	Q	S	W
H	E	R	O	M	I	L	T	A	B	E

Deze keer organiseren we in samenwerking met MicroProse een prijsvraag die zijn weerga niet kent. Als hoofdprijs hebben we namelijk een

ORIGINEEL AVERIX PILOT JACK.
met bijbehorende
ECHT ZIJDEN PILOT SJAAL

Dit jack is een origineel geheel leren jack, identiek aan het jack dat door de Amerikaanse luchtmacht werd geschonken aan piloten die de actieve dienst verlieten. Een door de *Commanding General ARMY AIR FORCES* ondertekend *Certificate of Appreciation* is dan ook bijgesloten. Het jack is speciaal bedoeld voor 'hi speed low level flight' zoals op de binnenzijde vermeld wordt. Waag het dus niet het jack ergens anders te dragen! De rugzijde van dit unieke jack bevat de afbeelding van een *B17* met een vliegende nimf die vredesbloemen strooit met de tekst *The Spirit of America Celebration.*



UNIEKE PRIJZEN

Wat u moet doen om dit jack om de edele schouders te mogen draperen? Gewoon eventjes wat namen in het volgende letterblok aanstrepen.

Hierboven ziet u een 11 bij 10 letters tellend blok. Hierin zitten horizontaal, verticaal maar ook diagonaal diverse woorden verborgen die alle betrekking hebben op MicroProse. Uw taak is deze te vinden, waarbij u moet weten dat er in totaal twaalf begrippen van u verwacht worden. Twee hiervan bestaan uit twee woorden, terwijl één woord een stad in de Verenigde Staten is. Nog een laatste tip, **alle** termen - behalve de Amerikaanse stad - kunt u op deze pagina terugvinden.

Let wel! Het inzenden van alleen de gevonden woorden voldoet niet, u zult het letterblok moeten kopiëren of overschrijven en daadwerkelijk moeten strepen. Bovendien zult u me er ook nog eens van moeten overtuigen dat u de rechtmatige eigenaar van dit GRANDIOZE LEREN PILOTEN JACK bent, en dat in maximaal twintig woorden!

Uiteraard hebben we wat troostprijzen; deze zijn ook niet te versmaden. Wint u het **leren pilot jack met echt zijden sjaal** niet, dan maakt u altijd nog kans op de een van de VIJF MicroProse T-Shirts.

Stuur uw oplossing vóór 15 mei 1993 naar:

HELEN GOES FLYING
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam, Nederland

Vergeet niet uw maat (S-M-L-XL) te vermelden. Zou toch zonde zijn een te klein of te groot jack te ontvangen, niet?

A.T.A.C.: HS 13 • B17 Flying Fortress: HS12 • Command HQ: HS 6 • Covert Action: HS 3 • Crisis in the Kremlin: HS 11 • Darklands: HS 12 • David Leadbetter's Golf: HS 13 • F117A Nighthawk: HS 7 • F15 Strike Eagle II: HS 7 • F15 III: HS 15 • Flames of Freedom - Midwinter 2: — • Global Conquest: HS 12 • Grand Prix Formula 1: HS 9 & 15 • Gunship 200: HS 7Harrier Jump Jet: HS 15 • Hyperspeed: HS 9 • Legacy: HS 17 (vrlpg) • Mantis XF-5700: HS 13 • Rex Nebular: HS 13 • Silent Service: HS 7 • Silent Service 2: HS 2 • Task Force 1942: HS 15

Hadden we dat toch maar gedaan, de vorige keer. Weet u nog wel, de *Streetfighter 2* prijsvraag? En dan raden wanneer de PC versie zou komen? Zoals het er nu naar uitziet mogen we blij zijn wanneer dat spel voor 1994 komt. Gemiste kans, zonde!

Eerste Prijs: LEREN PILOT JACK
5 Tweede Prijzen: MicroProse T-Shirt plus baseball-caps

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en MacIntosh is wisselend. Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!). Geen getreuzel, bel :

HOOG SPEL LEZER-SERVICE *020-6756888*

vraag naar Ludmilla!

WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven.

Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe *f* 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel!**
LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat. Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3 en de Kerker in Hoog Spel 5.

MS-DOS

LET OP: Altijd minimaal 640K RAM benodigd. Alle spellen worden op 3.5" geleverd, 5.25" versies zijn niet langer leverbaar.

HET BESTE GOLF SPEL! LINKS (HS3)
Dé perfecte golfsimulatie
Systeemeisen: VGA 256kl, 80286 16Mhz
DOS004 *f* 129,50/BEG. 2450

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie, beter kan niet!
Systeemeisen: 386 25Mhz+, harddisk, SVGA, 2Mb RAM, muis
DOS265 *f* 139,50/BEF. 2630

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder *Windows*, MicroSoft
WIN003 *f* 149,50/BEF. 2825

DATADISKS VOOR LINKS
Ook te gebruiken bij *Golf voor Windows* van MicroSoft en *Links 386 Pro*, in het laatste geval echter - indien niet anders vermeld - geen echte SVGA kwaliteit

LINKS - BANFF COURSE
DOS336 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - BARTON CREEK (HS10)
DOS266 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - BAY HILL (HS6)
DOS105 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - MAUNA KEA (HS15)
Met *Links 386* bestanden
DOS316 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
Nu ook met *Links 386* bestanden
DOS108 *f* 59,50/BEF. 1125

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 *f* 59,50/BEF. 1125

WILT U MEER MET FLIGHTSIMULATOR 4.0?
Probeer dan deze eens!
AIRCRAFT COLLECTION
Alting Software. 14 nieuwe toestellen
DOS337 *f* 79,50/BEF. 1499

AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)
Minimaal benodigd: 386, 2Mb RAM, Windows 3.0a, hard disk
DOS287 *f* 99,00/BEF 1899

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk.
DOS241 *f* 89,50/BEF. 1699

AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY
Mallard
DOS288 *f* 59,50/BEF. 1125

CALIFORNIE
SubLogic, drie diskettes
DOS174 *f* 129,50/BEF. 2450

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 7, 11 en Japan.
DOS170 *f* 119,00/BEF. 2250

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii. Eerder verkrijgbaar als SubLogic disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 *f* 119,00/BEF. 2250

EUROPA
LET OP! Disk is niet via DOS te lezen!
DOS237 *f* 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 685 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*. Zie pag. 9
DOS338 *f* 69,50/BEF. 1325

FLIGHT 701 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*. Zie pag. 9
DOS339 *f* 69,50/BEF. 1325

FLIGHTPLANNER (HS9)
Mallard. Onmisbaar voor de expert.
DOS160 *f* 89,50/BEF. 1699

FS-PRO (HS14)
DOS289 *f* 89,50/BEF. 1699

GRAND CANYON (HS13)
DOS252 *f* 69,50/BEF. 1325

GREAT BRITAIN
DOS173 *f* 119,00/BEF. 2250

HAWAII (HS11)
DOS247 *f* 69,50/BEF. 1325

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
IPS EAST bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 *f* 229,50/BEF. 4299

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
IPS WEST: ten westen van de Mississippi.
DOS176 *f* 229,50/BEF. 4299

JAPAN
Mallard
DOS340 *f* 69,50/BEF. 1325

NEDERLAND (HS11)
DOS218 *f* 99,00/BEF. 1899

NEW FACILITIES LOCATOR
SubLogic
DOS289 *f* 59,50/BEF. 1125

NORTHERN UK (HS13)
A&S Designer en *Europa* vereist!
DOS256 *f* 99,00/BEF. 1899

RESCUE 911 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*. Zie pag. 9
DOS341 *f* 69,50/BEF. 1325

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
DOS257 *f* 89,50/BEF. 1699

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 *f* 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 *f* 69,50/BEF. 1325

3D CONSTRUCTION KIT 2 (HS15)
Verbeterde versie. Maak uw eigen 3D wereld.
DOS334 *f* 139,50/BEF. 2630

A320 AIRBUS (HS10)
Zeer natuurgetrouwe maar moeilijke vluchtsimulator.
Systeemeisen: 386 25Mhz, harddisk
DOS194 VGA *f* 139,50/BEF. 2630

A TRAIN (HS11)
Bouw u w eigen spoorweg.
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS204 *f* 129,50/BEF. 2450

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS206 *f* 139,50/BEF. 2630

ACES OF THE PACIFIC: WW2 1946 (HS16)
Datadisk, zie ook pag. 27.
DOS342 *f* 79,50/BEF. 1499

ANCIENT ART OF WAR IT SKIES (HS15)
MicroProse
DOS345 *f* 129,50/BEF. 2450

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT (HS5)
Geheel vernieuwde versie, met Soundblaster ondersteuning.
DOS066 EGA/VGA *f* 129,50/BEF. 2450

AV8 B HARRIER (HS15)
Onderschatte Jumpjet sim van Domark
DOS320 *f* 119,00/BEF. 2250

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
MicroProse vluchtsim, VGA, 286 16Mhz+, hard disk (6Mb)
DOS229 (HD) *f* 139,50/BEF. 2630

BANE OF THE COSMIC FORGE (HS12)
Wizardry 6, RPG.
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA 16kl, 2 drives of harddisk
DOS219 *f* 129,50/BEF. 2450

BAT 2 (HS15)
Zeer fraai (S)VGA adventure.
VGA/SVGA
DOS321 *f* 119,00/BEF. 2250

BATTLE CHESS 4000 (HS16)
Zie pag. 6
DOS347 VGA *f* 109,00/BEF. 2069
DOS348 SVGA *f* 109,00/BEF. 2069

BLUESBROTHERS (HS7)
Lekker springspel. EGA/VGA
DOS128 *f* 49,50/Bfr. 950

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED (HS9)
Uitstekend RPG. In prijs verlaagd
DOS158 EGA/VGA 256
f 89,50/BEF. 1699

CAR & DRIVER (HS16)
Zie pag. 26
DOS348 *f* 119,00/BEF. 2250

CASTLES 2 (HS15)
Uitstekend strategie spel.
DOS322 *f* 119,00/BEF. 2250

CIVILIZATION (HS8)
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
640K EGA/VGA
DOS143 *f* 129,50/BEF. 2450

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL (HS15)
Helikopter simulatie van Novalogic.
Systeemeisen: VGA256, 386 25Mhz, 4Mb RAM, harddisk
DOS303 *f* 119,00/BEF. 2250

CONQUEST OF THE LONGBOW (HS8)
Sierra's Robin Hood adventure
DOS182 VGA *f* 129,50/BEF. 2450

CREEPERS (HS16)
Zie pag. 25
DOS349 *f* 119,00/BEF. 2250

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (HS13)
Wizardry 7, fraai RPG
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA
DOS255 *f* 119,00/BEF. 2250

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 12mhz+, harddisk, muis.
DOS209 *f* 129,50/BEF. 2450

DARKLANDS (HS12)
MicroProse RPG
DOS 5.0, hard disk (18 Mb)
DOS230 VGA *f* 149,50/BEF. 2825

DAVID LEADBETTER GOLF (HS13)
Systeemeisen: 386, 2 Mb RAM, VGA
DOS259 *f* 129,50/BEF. 2450

DREADNOUGHTS (HS13)
Uitstekende zeeslag sim.
DOS351 *f* 109,00/BEF. 1069

DREADNOUGHTS COMPLEET (HS13)
Incl. datadisks Bismarck en *Ironclads*
DOS352 *f* 199,00/BEF. 3750

DUNE 2 (HS16)
Zie pag. 23
DOS354 *f* 119,00/BEF. 2250

ELF (HS6, 14)
Uitstekend platformspel.
Zelfs PCM vond 't goed!
DOS350 *f* 89,50/BEF. 1699

ERIC THE UNREADY (HS16)
Zie pag. 41
DOS355 *f* 109,00/BEF. 2069

EURO SOCCER (HS15)
Voetballen.
DOS324 *f* 59,50/BEF. 1125

F15 III (HS15)
MicroProse vluchtsim.
DOS325 *f* 129,50/BEF. 2450

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11 Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA *f* 139,50/BEF. 2650

FALCON 3.0 MISSION DISK (HS14)
Operation Flying Tiger. Bevat update naar *Falcon 3.01*!
DOS279 VGA *f* 79,50/BEF. 1499

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Vluchtsimulator van Lucasfilm. Voorloper van *Secret Weapons*.
DOS097 EGA/VGA *f* 99,00/BEF. 1899

FLIGHTSIMULATOR 4.0
De bekende!
DOS232 *f* 129,50/BEF. 2450

GOBLIINS 2 (HS15)
Deel twee, nog betere puzzels.
DOS305 VGA *f* 99,00/BEF 1899

GRAND PRIX FORMULA 1 (HS15)
Het beroemde Amiga race spel van MicroProse nu voor PC.
DOS306 VGA *f* 139,50/BEF. 2630

GREAT NAVAL BATTLES (HS14)
Zeeslag
DOS307 VGA *f* 119,00/BEF. 2250

GREAT NAVAL BATTLES - SUPER SHIPS (HS17)
Datadisk
DOS343 *f* 59,50/BEF. 1125

GUNSHIP 2000 (HS7)
Helicopter simulatie MicroProse
DOS122 VGA *f* 129,50/BEF. 2450

GUNSHIP ISLANDS & ICE (HS13)
Scenario diskette voor Gunship 2000
DOS246 VGA *f* 79,50/BEF. 1499

HARPOON VERSIE 1.2.1 (HS9)
Oorlogsschips-simulatie, nieuwe versie inclusief *Battleset 2: North Atlantic Convoy*
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA
DOS152 *f* 129,50/BEF. 2450

HARPOON SCENARIO EDITOR (HS9)
Maak uw eigen scenario's voor *Harpoon*. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K *f* 69,50/BEF. 1325

HARPOON DESIGNER BATTLESET ENHANCER (HS12)
Sublieme uitbreiding, die zelfs toevoegt aan de Battlesets.
DOS224 640K *f* 69,50/BEF. 1325

HARPOON BATTLESETS (HS9)
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K *f* 49,50/BEF. 950

BATTLESET 4: INDISCHE OCEAAN/PERZISCHE GOLF
DOS155 640K *f* 49,50/BEF. 950

HARRIER JUMP JET (HS15)
MicroProse
DOS326 ƒ 129,50/BEF. 2450

INCA (HS14)
Subliem uitgevoerd actie spel met adventure elementen.
DOS308 VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

INCREDIBLE MACHINE (HS15)
Sierra puzzelspel.
DOS356 VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Het adventure. Lucasfilm
Systeemeisen: 640k, VGA/ MCGA, >12mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

JETFIGHTER II MISSION DISK (HS14)
Inclusief hintboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF. 1325

JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)
Jetfighter 2 plus missie disk plus hintboek
DOS281 VGA ƒ 149,50/BEF. 2825

JIMMY WHITE SNOOKER (HS7&14)
Perfecte snooker-simulatie
EGA/VGA
DOS286 ƒ 99,00/BEF 1899

KINGS QUEST 4
Opnieuw uitgebracht.
EGA/VGA 16kl.
DOS344 ƒ 99,00/BEF. 1899

KINGS QUEST 5 (HS3)
Adventure voor beginners
640Kb 286/386 VGA (AT)
DOS007 ƒ 139,50/BEF. 2630

KINGS QUEST 6 (HS13)
VGA 256, hard disk, 286 16Mhz+
DOS242 ƒ 139,50/BEF. 2630

LEGEND OF MYRA (HS16)
Boulderdash kloon. Zie pag. 11.
DOS361 ƒ 69,50/BEF. 1325

LEISURE SUIT LARRY 1
Nieuwe versie, SCI en 256 kleuren VGA
DOS102 640K VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)
DOS090 VGA ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS 2
VGA, harddisk.
Bel voor leverbaarheid!
DOS335 ƒ 119,00/BEF. 2250

LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (HS12)
TWINTIG Infocom adventures
Systeemeisen: CGA
DOS220 ƒ 139,50/BEF. 2630

LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (HS12)
TIEN Infocom adventures
Systeemeisen: CGA
DOS225 ƒ 119,00/BEF. 2250

MARIO IS MISSING (HS15)
Educatief spel.
DOS329 ƒ 119,00/BEF. 2250

MIGHT & MAGIC 4 (HS14)
Clouds of Xeen, RPG adventure
DOS311 ƒ 139,50/BEF. 2630

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
DOS183 VGA ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI.
DOS318 ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
DOS117 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

POPULOUS (HS6)
DOS134 Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 39,95/BEF. 750

PRINCE OF PERSIA
Eindelijk weer leverbaar. EGA/VGA
DOS330 ƒ 49,50/BEF. 950

QUEST FOR GLORY 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI.
DOS317 ƒ 99,00/BEF. 1899

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Sierra, VGA256, hard disk
DOS243 ƒ 129,50/BEF. 2450

RED BARON (HS4)
Grandioze vluchtsimulator van Sierra/Dynamix
DOS016 VGA (AT) ƒ 129,50/BEF. 2450

RED BARON MISSIONBUILDER (HS14)
Ontwerp uw eigen missies.
DOS314 VGA ƒ 79,50/BEF. 1499

SHADOW PRESIDENT (HS16)
Clinton simulatie, zie pag. 56
DOS358 ƒ 139,50/BEF. 2630

SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES (HS13)
Subliem! VGA256
DOS261 ƒ 119,00/BEF. 2250

SILENT SERVICE 2 (HS2)
Duikbootsimulatie MicroProse
CGA/EGA/VGA
DOS022 ƒ 109,00/BEF. 2069

SIM LIFE (HS14/15)
Genetisch manipuleren!
DOS313 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 5 (HS16)
Zie pag. 35
DOS359 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
DOS226 VGA (HD) ƒ 99,00/BEF. 1899

STREETFIGHTER II
640K RAM, EGA/VGA, harddisk benodigd. **Bel voor leverbaarheid!**
DOS283 (HD) ƒ 79,50/BEF. 1499

STRIKE COMMANDER (HS17)
Nieuwste Origin vluchtsim;
Bel voor leverbaarheid!
DOS360 ƒ 149,50/BEF. 2825

STUNT ISLAND (HS15)
Vliegen, filmen, editen. Zeer veelzijdig.
DOS332 ƒ 139,50/BEF. 2630

SUPER CAULDRON (HS15)
Wonderboy kloon
DOS362 ƒ 79,50/BEF. 1499

TASK FORCE 1942 (HS15)
Strategisch, MicroProse
Min. config.: 386 16Mhz+, 2 Mb RAM, DOS 5.0, hard disk
DOS366 ƒ 139,50/BEF. 2630

TRISTAN PINBALL (HS15)
Flipperkast.
DOS363 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

TROLLS (HS15)
Sublieme Mario kloon
DOS333 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA 7 (HS10)
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0, 2Mb EMS, hard disk (20Mb)
DOS164 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor *Ultima 7*
DOS277 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
DOS183 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD 2 (HS16)
Zie pag. 28
DOS353 ƒ 129,50/BEF. 2450

V FOR VICTORY 2 - VELIKIYE LUKI 1942 (HS16)
Zie pag. 33
DOS364 ƒ 109,00/BEF. 2069

X WING STAR WARS
Nieuwste space sim van Lucas Arts. Absolute topklasse! Misschien wel beter dan Wing Commander 2
Min. config.: 386 25Mhz, VGA, harddisk (15Mb)
DOS365 ƒ 129,50/BEF. 2450

WINDOWS

BATTLE CHESS (HS10)
Schaken, maar iets anders.
WIN001 ƒ 109,00/BEF. 2069

CROSSWORDS (HS15)
Zie pag. 22
WIN002 ƒ 79,50/BEF. 1499

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder *Windows*, MicroSoft
WIN003 ƒ 149,50/BEF. 2825

KID PIX
Subliem tekenprogramma voor kinderen. Maar niet alleen voor hen..
WIN012 ƒ 129,50/BEF. 2450

LARRY LAFFER UTILITIES (HS8)
Wouter Klootwijk ging over z'n nek. Maar voor deze prijs...
WIN010 ƒ 79,50/BEF. 1499

PGA TOUR GOLF (HS1)
WIN004 ƒ 129,50/BEF. 2450

SCREEN ANTICS - JOHNNY CASTAWAY (HS15)
Screensavers, totale onzin volgens Wouter Klootwijk. Deelt u die mening? LET OP! Werkt alleen in 386 enhanced mode!
WIN009 ƒ 69,50/BEF. 1325

SCREEN SAVER ORIGIN
Gebruikt ondermeer *Wing Commander 2* beelden indien dat spel op de hard disk geinstalleerd is.
WIN008 ƒ 79,50/BEF. 1499

SIM ANT (HS8)
Bestuur een mierenhoop.
WIN005 ƒ 109,00/BEF. 2069

SIM CITY (HS13)
Burgemeestertje spelen.
WIN006 ƒ 129,50/BEF. 2450

SIM EARTH (HS4)
Ecologische studie.
WIN007 ƒ 119,00/BEF. 2250

TRACON AIR TRAFFIC CONTROL (HS1)
Luchtverkeersleiding
WIN011 ƒ 149,50/BEF. 2825

MS-DOS CD-ROM

CHESSMASTER 3000 MPC
Multimedia schaakprogramma
ICD003 ƒ 139,50/BEF. 2630

INCA (HS14)
Fraaie arcade actie vliegen met puzzels
ICD004 ƒ 159,50/BEF. 2999

KINGS QUEST 5
ICD005 139,50/BEF. 2630

LOOM (HS13)
Zogenaamde "Talkie", met spraak dus.
ICD006 ƒ 129,50/BEF. 2450

LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (HS12)
TWINTIG klassiekers!
Systeemeisen: CGA
ICD002 ƒ 149,50/BEF. 2825

PACIFIC ISLANDS (HS10)
Strategisch war-game.
ICD007 ƒ 99,00/BEF. 1899

SECRET OF MONKEY ISLAND (HS13)
Verfraaide versie.
ICD008 ƒ 129,50/BEF. 2450

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Compleet met mission disks
ICD009 ƒ 139,50/BEF. 2630

SHERLOCK HOLMES II (HS15)
Multimedia extravaganza.
ICD001 ƒ 169,50/BEF. 3199

SPACE QUEST 4 (HS16)
Zie pag. 29
ICD010 ƒ 139,50/BEF. 2630

WILLY BEAMISH (HS16)
Zie pag. 29
ICD011 ƒ 139,50/BEF. 2630

MACINTOSH

ANOTHER WORLD (HS16)
Zie pag. 64
Systeemeisen: 2 Mb RAM, Systeem 6 of hoger, harddisk.
MAC001 ƒ 119,00/BEF. 2250

CASTLE OF DR. BRAIN (HS8 DOS)
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC002 ƒ 129,50/BEF. 2450

CIVILIZATION (HS16)
Systeemeisen: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w.
MAC016 ƒ 139,50/BEF. 2630

FLIGHTSIMULATOR
MicroSoft
MAC003 ƒ 139,50/BEF. 2630

FS SCENERY 1
Mallard: Western New York, East Coast tot Florida, Lower Michigan, Ohio, Indiana en IllinoisSysteemeisen: MS Flightsimulator, Systeem 6.0.4 of hoger, zw/w of kleurenmonitor
MAC004 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 2
Mallard: Japan, Hawaii, Northeast US
Systeemeisen: zie MAC004
MAC005 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 3
Mallard: Hele US East Coast, West Europa
Systeemeisen: zie MAC004
MAC006 ƒ 69,50/BEF. 1325

FS SCENERY 4
Mallard: Mid Western US, Japan, Hawaii
MAC026 ƒ 69,50/BEF. 1325

HEART OF CHINA
Systeemeisen: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC007 ƒ 99,00/BEF. 1899

HELLCATS OVER THE PACIFIC (HS12)
Vluchtsim.
Systeemeisen: LC, II, SE/30, Classic II, Quadra, 2 Mb RAM. Niet geschikt voor MAC II Plus, SE en Classic.
MAC027 ƒ 169,00/BEF. 3199

KID PIX
Subliem tekenprogramma voor kinderen.
Systeemeisen: Plus, Se, SE/30, II series, Portable, Classic en LC; Hard disk of twee 800K drives, Kleur: Systeem 6 2 Mb, Systeem 7 4 Mb.
MAC025 ƒ 119,00/BEF. 2250

KINGS QUEST 5
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC008 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEISURE SUIT LARRY 1
SCI versie
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC009 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEISURE SUIT LARRY 5
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC010 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS
Systeemeisen:
Kleur: SE/30, LC (II), Performa, Mac II, Quadra; 2 Mb RAM, Systeem 6.0.5, 32bit Quickdraw, hard disk
Zw/w: Plus, SE, SE/30, Classic (II), Portable, Powerbook, LC (II), IIx, IIcx, IIsi, IIci, IIfx, 2 Mb RAM, Systeem 4.1 of hoger, hard disk vereist.
Systeem 7: 4 Mb RAM voor zw/w, 2,5 Mb RAM voor kleur
MAC011 ƒ 119,00/BEF. 2250

PRINCE OF PERSIA
Subliem platformspel.
Systeemeisen: 2 Mb (zw/w of kleur) bij Systeem 6.0.2 of hoger, 4 Mb (zw/w en kleur) bij Systeem 7, hard disk
MAC012 ƒ 119,00/BEF. 2250

PGA TOUR GOLF
Systeemeisen: 1Mb en 800K floppy voor zw/w, 2 Mb en hard disk voor kleur; Systeem 6.05 of hoger
MAC013 ƒ 119,00/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 1 (HS15 DOS)
Sierra adventure
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC014 ƒ 129,50/BEF. 2450

RAILROAD TYCOON (HS1 - DOS)
Wordt spoorwegmagnaat.
Systeemeisen: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w.
MAC015 ƒ 119,00/BEF. 2250

RED BARON
WO II vluchtsimulator: Dynamix
Systeemeisen: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, harddisk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC017 ƒ 119,00/BEF. 2250

RISE OF THE DRAGON
Detective adventure; Dynamix
Systeemeisen: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC018 ƒ 119,00/BEF. 2250

SHERLOCK HOLMES (CD-ROM)
Detective adventure van ICOM Software
Systeemeisen: LC of later, 68020 of later, Systeem 6.0.7 of hoger, 32bit QuickDraw, kleurenmonitor met minimaal 256 kleuren, 2 Mb RAM; CD-ROM speler
MAC025 ƒ 189,50/BEF. 3559

SIM LIFE (HS14)
Sublieme simulatie, ontwikkel uw eigen levende wezens.
Systeemeisen: SE of later. 2 Mb bij systeem 7 voor zw/w, 2,5 Mb bij systeem 7 voor kleur, Harddisk.
MAC019 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 4
Systeemeisen: Superdrive, 2Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren. Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC020 ƒ 129,50/BEF. 2450

STELLAR 7
Keiharde schiet actie; Dynamix
Systeemeisen: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC021 ƒ 129,50/BEF. 2450

TRISTAN PINBALL (HS15)
Flipperen.
Systeemeisen: 2 Mb (doch bij voorkeur 4 Mb), Systeem 6.0.7 of hoger (ook 7), 256 kleuren, 256 grey scale
MAC022 ƒ 129,50/BEF. 2450

V FOR VICTORY 2 - VELIKIYE LUKI 1942 (HS16)
Zie pag. 33
Systeemeisen: Mac Plus of later, 2 Mb voor zw/w en 256 kleuren bij Systeem 6.0.5; 4Mb bij Systeem 7; voor kleurenversie is 32bit QuickDraw benodigd
MAC023 ƒ 109,00/BEF. 2069

WILLY BEAMISH
Dynamix adventure voor beginners.
Systeemeisen: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC024 ƒ 119,00/BEF. 2250

AMIGA
LET OP! Altijd 1 Mb RAM benodigd.

AV8B HARRIER (HS15)
Sublieme Jump Jet vluchtsimulatie
AMI175 ƒ 99,00/BEF. 1899

BILL'S TOMATO GAME (HS15)
Subliem platform puzzelspel van Psygnosis
AMI178 ƒ 89,50/BEF. 1699

CIVILIZATION (HS8)
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
AMI180 ƒ 109,00/BEF. 2069

CREEPERS (HS16)
Zie pag. 25
AMI181 ƒ 89,50/BEF. 1699

DARKSEED (10)
Horror-adventure met graphics van H.R. Giger, de ontwerper achter de film *Alien*. Incl. hintboek
AMI182 ƒ 109,00/BEF. 2069

GOBLIINS 2 (HS15)
Puzzelspel.
AMI176 ƒ 79,50/BEF. 1499

GRAND PRIX FORMULA 1 (HS9)
MicroProse. Fantastisch race-spel.
AMI177 ƒ 119,00/BEF. 2250

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS (HS11)
Lucasfilm. Nieuwste Indy adventure.
AMI174 ƒ 99,00/BEF. 1899

INDIANA JONES & ATLANTIS - ACTION GAME
Arcade actie versie
AMI170 ƒ 69,50/BEF. 1325

LEMMINGS 2
Bel voor leverbaarheid.
AMI173 ƒ 89,50/BEF. 1699

MONKEY ISLAND 2: LECHUCKS REVENGE (HS8)
Lucasfilm's beste adventure.
AMI140 ƒ 119,00/BEF. 2250

SILENT SERVICE 2 (HS2)
MicroProse duikbootsimulatie
AMI183 ƒ 119,00/BEF. 2069

SIM CITY (13)
AMI184 ƒ 59,50/BEF. 1125

SIM EARTH (HS4)
Opvolger van *Sim City*; planeetsimulatie.
AMI159 ƒ 109,00/BEF. 2069

STREETFIGHTER II
AMI158 1Mb ƒ 79,50/BEF. 1499

SUPER TETRIS (HS11)
De klassieker in een nieuw jasje
AMI185 ƒ 59,50/BEF. 1125

TRACON AIR TRAFFIC CONTROLLER
Luchtverkeersleiding
AMI186 ƒ 109,00/BEF. 2069

WING COMMANDER (HS3)
AMI187 ƒ 99,00/BEF. 1899

ZOOL (HS12)
Wordt gezien als het beste platformspel op de Amiga.
AMI153 ƒ 89,50/BEF. 1699

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 ƒ 39,95/BEF. 750

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 29,95/BEF. 569

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 ƒ 25,00/BEF. 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 ƒ 25,00/BEF. 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 475

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT061 ƒ 25,00/BEF. 475

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 ƒ 25,00/BEF. 475

DAGGER OF AMON RA
HNT099 ƒ 25,00/BEF. 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HNT051 ƒ 29,95/BEF. 569

DARKSEED
HNT098 ƒ 19,95/BEF. 375

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 ƒ 25,00/BEF. 475

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 14,95/BEF. 280

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 569

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF. 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF. 569

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 475

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF. 475

HEROES OF THE LANCE
HNT052 ƒ 14,95/BEF. 280

HILLSFAR
HNT053 ƒ 14,95/BEF. 280

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 ƒ 35,00/BEF. 670

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 6
HNT097 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 1 SCI
HNT096 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 5
HNT060 ƒ 25,00/BEF. 475

LOOM
HNT014 ƒ 17,95/BEF. 340

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 475

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 45,00/BEF. 850

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 3
HNT055 ƒ 25,00/BEF. 475

POOLS OF DARKNESS
HNT056 ƒ 35,00/BEF. 670

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 3
HNT095 ƒ 25,00/BEF. 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT057 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 19,95/BEF. 375

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF. 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF. 475

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 4
HNT049 ƒ 25,00/BEF. 475

TREASURES SAVAGE FRONTIER
HNT063 ƒ 29,95/BEF. 569

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 ƒ 35,00/BEF. 670

ULTIMA 7
HNT059 ƒ 35,00/BEF. 670

WILLY BEAMISH
HNT100 ƒ 25,00/BEF. 475

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de **nieuwe abonnee korting** dient de bestelbon tegelijk met de abonnements-aanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1899: kosten ƒ 6,00/BEF. 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland.

Verknip ons fraaie blad niet; kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
T.a.v. Ludmilla
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053
Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 17.

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen.
Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: ....

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag bestelling	ƒ/BEF................
Abonnee korting 10% **OF** Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/BEF................ ƒ/BEF................
Subtotaal	ƒ/BEF................
Verzendkosten	ƒ 6,00 / BEF. 250
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	**ƒ/BEF. ....**

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV,
Bank ABN 54.75.53.854 , Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

MARIO TEACHES TYPING
(Tien vingers blind met Mario)

ALS U HEEFT LEREN LOPEN, SPRINGEN, ZWEMMEN, EN SCHOPPEN WORDT HET TIJD OM TE LEREN TYPEN.

Wat heeft springen, schoppen, zwemmen en graven in vredesnaam te maken met leren typen? Niets, denkt u terecht. Dat is natuurlijk ook zo... tot voor kort. Interplay heeft namelijk kans gezien om al die zaken op fraaie wijze aan elkaar te knopen.
Speciaal voor de jonge doorzetter (maar ook de oudere jeugd blijkt gemakkelijk gegrepen te worden door dit programma) heeft Electronic Arts een door Interplay ontworpen typeles-programma onder MS-DOS uitgegeven, *Mario Teaches Typing*. De bij velen bekende Mario, Luigi en de Prinses van de Nintendo-spellen staan in dit programma centraal. Met tien vingers blind kunnen typen. Met, na voltooiing van de lessen, een tempo van ongeveer 50 woorden per minuut. Voor dat tempo zal menig volwassen beroepsschrijver tekenen.



MS-DOS

DOORZETTERS

De ontwikkeling in typeles-programma's heeft een snelle groei doorgemaakt. Het is nog niet zo lang geleden dat dergelijke programma's droog en weinig inspirerend waren. Uitstekend geschikt voor de doorzetter van huis uit, maar weinig aantrekkelijk voor de minder gemotiveerde leerling. Met *Mario Teaches Typing* is daar verandering in gekomen. Op speelse manier worden de beginselen van het typen bijgebracht. In het typeles-programma van Mario mag de jonge leerling zich ogenschijnlijk lekker uitleven. Onder andere door beletterde schildpadden aan te tikken en op te springen naar zwevende letterblokjes. Maar het programma wordt, zonder merkbare overgang door de steeds aanwezige leuke en bewegende figuren op de achtergrond, snel serieus.

TECHNIEK

Het programma is sterk gericht op beeld. Maar die grafische ondersteuning van de lessen is gelukkig ook bijzonder functioneel. Het belangrijkste onderdeel bij alle typelessen is de correcte stand van de handen boven het toetsenbord en natuurlijk het gebruik van de juiste vinger voor een bepaalde toets. Dat onderdeel is op het scherm aardig in beeld gebracht door twee witte handschoentjes waarvan de verschillende vingers een eigen kleur hebben. Tijdens de lessen licht een vinger van een van beide op het scherm getekende handen steeds kleurig op. Met die vinger moet de letter dan ook aangeslagen worden.

TEMPO

Tevens is het tempo dat moet worden gehaald en het tempo dat inmiddels is bereikt altijd beeld. Ook het, soms somber stemmende, aantal gemaakte fouten is aldoor zichtbaar. Aan het eind van iedere les wordt een overzicht van de vorderingen gegeven. 'WPM' staat voor het gehaalde aantal Woorden Per Minuut. Als extraatje is er de mogelijkheid om het behaalde diploma voor het gevolgde onderdeel op de printer af te drukken.
Een ander aardig onderdeel tijdens de lessen is de algemene Europese geschiedenis die in de in te typen tekst is verweven. Het programma is geheel in het Engels maar dat is met enige softwarekennis en wat tikwerk te veranderen. In de verpakking is naast de twee programmaschijven een summiere maar duidelijk uitgevoerde Engelse handleiding bijgesloten.



MS-DOS

TAAL

Het lijkt ons een leuke uitdaging voor een Nederlands software-bedrijf om het programma in het Nederlands over te zetten. Maar ook de ondernemende computeraar, met enige kennis van de manier waarop programma's in elkaar zijn gezet, moet kans zien om de Engelse tekst door zelfgeschreven Nederlandse tekst te vervangen. De tekstfiles in het programma hebben allemaal de extensie 'lee'. Als u bijvoorbeeld het tekstblokje 'Hsentenc.lee' overbrengt naar uw tekstverwerker, er Nederlandse tekst voor in de plaats tikt en de file weer terugzet in *Mario Teaches Typing* (let erop dat u de nieuwe tekst als ASCII of DOS tekst en natuurlijk met de oude titel opslaat!) dan zal op onregelmatige tijden die tekst op het scherm verschijnen.
Onregelmatig omdat Mario namelijk willekeurig uit een setje van vijf verschillende files met tekens, woorden en teksten kiest. Om in elk geval de lange Engelse zinnen met geschiedenis te vertalen zult u dus de vijf Engelstalige blokjes (B,H,N,S en Tsentenc.lee) als Nederlandse tekst aan moeten maken. Let daarbij op het regelmatig terugkerende teken (`). Daarmee wordt het spel na elke flinke regel weer in beweging gezet. Zolang u de originele schijven goed bewaard kan het geen kwaad om een beetje te experimenteren met de teksten.

Het hele gezin - inclusief uw redacteur - zit op geregelde tijden achter de computer om de typelessen van Mario te volgen. Het is niet alleen een grappige maar ook een goede manier om het tien-vingers-blind-typen onder de knie te krijgen of bij te schaven. Grafisch is het leuk terwijl ook diverse geluidskaarten goed worden ondersteund, alhoewel het PC-piepje in dit programma meestal voldoet.

Jammer dat het programma (voorlopig althans) alleen in het Engels is. Na enig spitten in de verschillende files van het programma hebben we het voor elkaar gekregen om de Engelse teksten te vervangen door zelfgetypte Nederlandse zinnen. Vooral voor de jongere kinderen is de vertrouwder Nederlandse tekst een aanzienlijke verbetering in dit, overigens goede, programma om te leren typen.

Robert K. Reurslag

PRODUKTINFO

Fabrikant: Interplay
MS-DOS ƒ 109,00 / BEF 2099
Video: EGA, VGA, MCGA
Audio: Roland, AdLib, Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum
Beveiliging: Na installatie via de originele schijven, geen

UP dates

IN DEZE RUBRIEK WILLEN WE U OP DE HOOGTE HOUDEN VAN REEDS EERDER BESPROKEN SPELLEN DIE NU OOK VOOR EEN ANDER TYPE COMPUTER LEVERBAAR ZIJN. WE BEPERKEN ONS HIERBIJ TOT EEN KORTE BESCHRIJVING VAN HET SPEL EN WE VERWIJZEN NAAR DE AFLEVERING VAN HOOG SPEL WAARIN U EEN UITGEBREIDE RECENSIE OVER DAT BETREFFENDE SPEL KUNT VINDEN.

RISKY WOODS

Een groep monniken is door de bevolking van Draxos in stenen pilaren omgetoverd. U speelt de rol van de jonge krijger Rohan en u onderneemt een poging om de monniken te redden. Hiertoe moet u zich een weg banen door duistere wouden die bol staan van de gevaren.
Risky Woods is een combinatie van platform spel en furieuze schietactie.

SEGA MEGA DRIVE

Het spel is practisch ongewijzigd overgezet naar de Mega Drive. Het valt daarbij wel op dat het een fractie trager draait dan op de Amiga. Ook is er spelinhoudelijk een kleine wijziging doorgevoerd. In de Amiga versie moest namelijk de hindernis die leidde tot de te bevrijden monnik kapot worden geschoten nadat twee delen van de sleutel waren gevonden. In deze versie voor de Sega Mega Drive moet men een melodietje naspelen door het joypad in de juiste richtingen te bewegen.

Steven Groot

PRODUKTINFORMATIE

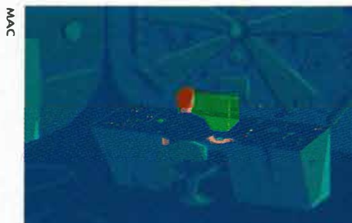
Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 11, pag. 65

SMD

ANOTHER WORLD

Lester Chaykin is een jonge, ambitieuze geleerde. Tijdens zijn experimenten wordt zijn lab door de bliksem getroffen en Lester belandt in een andere dimensie. Het spel draait om het oplossen van een aantal subspellen in duistere onderaardse gewelven. Dit gebeurt veelal door het op het juiste moment ondernemen van een actie. Die actie bestaat doorgaans uit springen, bukken of schieten. Tijdens het spel zijn geen punten te behalen; de enige beloning voor de speler bestaat uit het doordringen tot het volgende level. Na elk level krijgt men een wachtwoord zodat niet steeds helemaal van voren af aan hoeft te worden begonnen. Dit is geen overbodige luxe want u heeft slechts een leven en elke aanraking met een vijand betekent het einde van het spel.


MAC

***Another World* is typisch een spel waarvan men houdt of juist niet. Het is in elk geval een frustrerend spel aangezien een fractie van een seconde te laat reageren een onverbiddelijk einde betekent. Bovendien reageert het spel in veel situaties niet echt lekker op de besturing. Ook deze nieuwe versie voor de Mac kon niemand bij ons op de redactie bekoren.**

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Delphine
Macintosh: ƒ 129,50 / BEF 2499
Min. Config.: 2Mb, systeem 6, harddisk

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 9, pag. 19 en Hoog Spel 15, pag. 14.

POWERMONGER

In *Powermonger* staat u aan het hoofd van een kleine staat die is gesticht door de overlevenden van een vreselijke natuurramp. Geheel met lege handen sticht u met de uitgedunde bevolking een kleine kolonie die steeds groter en machtiger wordt. Door het veroveren van meer en meer land bestijgt u stap voor stap de ladder die naar de troon zal moeten leiden. Nu is *Powermonger* zeker geen spel waarin het vechten op de eerste plaats komt. Sterker nog, van echte knokpartijen is geen sprake. Het uitbreiden van uw macht gebeurt geheel op het strategische vlak via het nemen van beslissingen die de bevolking gelukkig maken en ze tot produceren en uitvinden aanspoort.


SMD

Zoals hiervoor al opgemerkt, Powermonger is een puur strategie spel waarbij een vleugje tactiek zo nu en dan ook nodig is. Alleen geschikt voor spelers die er niet voor terugdeinzen om hun hersens het werk te laten doen en de vuurknopduim een snipperavond te geven.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Sega Mega Drive: ƒn.n.b. / BEF n.n.b.

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 3, pag. 5.


SMD

PITFIGHTER

In de niet al te verre toekomst worden in geheime lokaties bloedige wedstrijden georganiseerd. Werkelijk alles is geoorloofd, slaan, schoppen, messen of barkrukken gebruiken, zelfs het gooien van een zware motorfiets naar de tegenstander behoort tot de mogelijkheden. Pas echter wel op niet te passief aan de tweestrijd deel te nemen want als u in de handen van het publiek valt zijn een paar rake klappen uw deel.

***Pitfighter* is op zich een aardig spel. Grafisch ziet het er allemaal prima uit en het beweegt lekker vloeiend over het beeldschermpje van de Lynx. Maar toch moet ik eerlijk bekennen dat het me al redelijk snel begon te vervelen.**

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tengen/Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1739

Zie voor een volledige recensie Hoog Spel 8, pag. 26 en Hoog Spel 11, pag. 38.

CIVILIZATION

Dit op het gelijknamige bordspel van Avalon Hill gebaseerde spel is nu ook verkrijgbaar voor de Mac. Al eerder verschenen de versies voor MS-DOS en Amiga, terwijl de Atari ST versie ook haast klaar schijnt te zijn.
Civilization is een puur strategisch/tactisch spel waarin de speler moet proberen een wereldrijk te stichten. Regelmatig zal men er niet onderuit komen om een veldslag te leveren, maar als het goed is zal dat nooit uw hoofddoel mogen zijn. De militaire inspanningen die hiervoor moeten worden geleverd gaan namelijk ten koste van de evolutie van de beschaving.
Als het spel begint staat u moederziel alleen op een donkere landkaart. Door te bewegen wordt steeds meer van de omgeving onthuld. U sticht steden die u tot bloei moet brengen en u investeert geld en tijd in het ontwikkelen van de wetenschap en allerlei andere zaken die voor het ontstaan van een rijke beschaving noodzakelijk zijn.

***Civilization* is een uitstekend spel voor mensen die bereid zijn veel tijd in een spel te investeren. Allereerst zal de - overigens uitstekende handleiding - moeten worden doorgeworsteld om te leren hoe de verschillende elementen met elkaar in verband staan. Begrijpt u eenmaal hoe alles in elkaar grijpt dan heeft u aan *Civilization* een briljant spel dat ongetwijfeld een forse verstoring van uw dagindeling teweeg zal brengen. Weest dus gewaarschuwd dat er van slapen niet veel meer zal komen als u eenmaal in de ban van dit spel bent.**

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Macintosh: ƒ 149,50 / BEF 2889
Video: Ondersteunt kleur, zwart/wit en grey scale
Min. Config.: 4Mb RAM, systeem 6.0.7, harddisk


MAC

DRACULA

HET IS OP DIT MOMENT NIET ECHT EEN MAKKELIJKE OPGAVE OM IETS ORIGINEELS OVER DRACULA TE SCHRIJVEN. DE FILM IS ER OORZAAK VAN DAT ALLE OBSCURE FEITEN EN FEITJES OVER DEZE VAMPIER EN ZIJN SCHEPPER WEER NAAR BOVEN WORDEN GEHAALD. IETS DAT ABSOLUUT NIETS MET DE FILM TE MAKEN HEEFT IS HET SPEL *DRACULA* VOOR DE ATARI LYNX. TOCH IS HET WEL GEBASEERD OP HET BOEK VAN BRAM STOKER WAARIN DE FIGUUR VAN VLAD THE IMPALER ONSTERFELIJK IS GEMAAKT.

Goed, een paar feitjes dan. Het boek is dus geschreven door Bram Stoker, een keurige boekhouder die klaarblijkelijk diepere gronden had dan zijn directe omgeving vermoedde. Hij nam een figuur uit de Transsylvanische volksmythologie en combineerde die met de verschrikking uit Oost-Europa, een vleermuis die bloed dronk en een heleboel magische krachten had. De figuur was Vlad the Impaler. Een man die voornamelijk herinnerd wordt om het feit dat hij zijn vijanden onthoofdde en deze hoofden op palen voor de poort van zijn slot stak. Nu zou dat nog niet zo'n probleem geweest zijn in die dagen, als het niet zo was dat vriend Vlad ook kleine meisjes tot zijn vijanden rekende. En kleine jongens en jonge vrouwen en eigenlijk zo'n beetje alle dorpsbewoners met een zachte huid en een enigszins appetijtelijk voorkomen. Het gerucht deed dan ook al gauw de ronde dat Vlad zijn slachtoffers op at of leeg zoog. Deze frisse vriend, gecombineerd met de bloedzuigende vampier uit de mythologie, leverde de figuur van Graaf Dracula op, een figuur die tot op heden de meeste films geïnspireerd heeft.



Ook computerspellen zijn er te over die betrekking hebben op de illustere graaf. Toch is dit spel op zijn manier bijzonder. Het is namelijk een adventure op de Atari Lynx. Het doel van het spel laat zich raden. Het verslaan van Graaf Dracula. U bent von Helsing en u logeert in het slot van de Graaf. Nadat u een crucifix hebt gevonden kunt u met de graaf converseren en bent u in ieder geval redelijk veilig.

Het is wel aardig om te melden dat de crucifix en de knoflook eigenlijk niet thuishoorden in de legenden rond de vampier. Ook het feit dat een vampier geen spiegelbeeld zou hebben is een verdraaiing van het oorspronkelijke geloof. Men geloofde in vroeger tijden namelijk dat iemands ware gezicht werd gereflecteerd door een spiegel. Vandaar dat een vampier niet langs een spiegel kon lopen zonder zijn ware aard te verraden.

Maar goed, terug naar het spel. U speelt dus von Helsing. Als u het spel begint leest Bram Stoker een stukje voor uit het boek Dracula. Dit geeft u een eerste idee over wat u moet doen. Het scherm is gedurende het grootse deel van het spel onderverdeeld in tweeën. Het grootste deel wordt in beslag genomen door een plaatje van de kamer waar u zich bevindt met daarin de figuur van von Helsing. U bestuurt deze. Een aardig detail in deze is het feit dat de figuur kleiner wordt naarmate u verder de kamer inloopt en weer groter als u naar de voorkant van de ruimte toeloopt. Onder dit hoofdscherm bevindt zich een tweetal rollen met woorden. De linkerrol bevat de commando's die u aan de hoofdpersoon kunt geven. Deze commando's bevatten zaken als kijk, open, doe dicht, pak en gebruik. Op de rechterrol ziet u alleen tekst als u een voorwerp bij zich heeft of als u iets heeft zien liggen. Een voorbeeld. U loopt naar de slaapkamer en ziet daar een groot bed. In eerste instantie kunt u daar niets mee doen. Maar dan kiest u op het linker rolletje "Examine". Op het rechterrolletje verschijnt nu automatisch "Bed". Drukt u nu de <B> knop in, dan zal het commando worden uitgevoerd. U krijgt als boodschap te zien. "Op het bed ligt een crucifix." Doet u nu "Take", dan verschijnt op het rechterrolletje "Crucifix". Weer een keertje op de <B> knop drukken pakt de crucifix op. Kiest u nu "Use" dan zal op het rechterrolletje het woord "Crucifix" verschijnen. Knop <B> zorgt er voor dat u de crucifix om uw nek doet.



Naast deze enkelvoudige commando's zijn er ook nog meervoudige commando's samen te stellen. Ergens in het begin vindt u bijvoorbeeld een lamp en wat olie en een tondeldoos. U wilt in de catacomben graag gebruik maken van het feit dat een lamp licht geeft. U kiest "Gebruik OLIE". In het venster komt nu het zinnetje 'gebruik olie op olie'. Klikt u nu dan kunt u de tweede olie veranderen in lamp. Het zinnetje luidt nu 'Gebruik OLIE op LAMP'. Voilà, u vult de lamp met de olie. Net zo gaat het met de tondeldoos.

Conversatie voert u door te kiezen uit een aantal menu-opties. U komt Dracula tegen, kiest voor 'Spreek' en u ziet een aantal mogelijke dingen die u tegen hem wilt zeggen. Kies er een uit en hij zal op gepaste wijze antwoorden.

Naast deze echte adventure zaken kent het spel nog een aantal bijna actie elementen. Deze bestaan voornamelijk uit het ontwijken van dingen en het vinden van de juiste route. Geen van allen zijn ze echt gebaseerd op snelheid of vaardigheid. Als u doodgaat, dan heeft u pech gehad. Het spel kent geen opslagmogelijkheid noch een geheime code of iets in die geest. U begint weer helemaal van voren af aan.

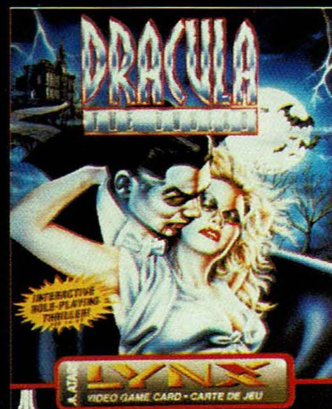
Het spel is uitgevoerd in stemmige sepia-kleuren en de muzikale omlijsting is stemmig te noemen. Veel orgelmuziek en kreunende deuren. De afbeeldingen van de ruimtes zijn goed te herkennen en ook de voorwerpen zijn duidelijk.

Om eerlijk te zijn vind ik het heel lovenswaardig om een avonturenspel op de Lynx uit te brengen. En als u mij gevraagd had hoe dat er dan uit moest zien, dan had ik daar geen antwoord op kunnen geven. Maar *Dracula* is een hele aardige invulling van dit type spel op de Lynx. Het heeft natuurlijk een aantal tekortkomingen die rechtstreeks voortvloeien uit de computer. Zo is het erg vervelend dat men het spel niet kan bewaren en is het af en toe lastig om de hoofdpersoon uit een kamer te krijgen. Maar de inventieve wijze waarop de acties zijn geïmplementeerd maken veel goed. Naast al deze zaken is het ook nog gewoon een heel moeilijk spel, dat menigeen een aantal slapeloze nachten zal bezorgen.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: ƒ 89,00 / BEF 1739
(1 speler)



OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en op- of aanmerkingen kwijt. Richt uw hersenspinsels aan:

OP DE ZEEPKIST, t.a.v. Joy, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/ opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

TOP 5

Al een aantal keren heb ik opgeroepen me jouw persoonlijke TOP 5 of 10 toe te sturen zodat we een algemeen TOP-overzicht kunnen publiceren. Dat heb ik geweten, aanvankelijk kreeg ik helemaal niks en vervolgens werd ik bedolven onder TOP 5'en (of is het TOP's 5?). Hoe dat ook moge zijn, uiteindelijk bleek het onmogelijk een goede TOP 5 op te stellen. Om duidelijk te maken waarom, deze keer een aantal van die ingezonden TOPpen 5.

1. **Monkey Island 2** .... MS-DOS
2. **Monkey Island** .... MS-DOS
3. **Elvira** .... MS-DOS
4. **Space Quest 2** .... MS-DOS
5. **Space Quest 4** .... MS-DOS

Johnny Slaats, De Pinte (B)

1. **Ecco** .... Megadrive
2. **Sonic 2** .... Megadrive
3. **Blue Lightning** .... Lynx
4. **F-22 Interceptor** .... Megadrive
5. **Harrier Jump Jet** .... MS-DOS

John Verburg, Houten

1. **Eye of the Beholder 2** .... MS-DOS
2. **3D Construction Kit** .... MS-DOS
3. **Monkey Island** .... MS-DOS
4. **Elite** .... MS-DOS
5. **Zeliard** .... MS-DOS

Jory van Zessen, Groot-Ammers

1. **Comanche Maximum Overkill** ..... MS-DOS
2. **Battletoads** .... Gameboy
3. **Streetfighter 2** .... Amiga
4. **Chips Challenge** .... div.
5. **Mega Man World** .... Nintendo

Abel Gilsing, Goirle

1. **Civilization** ....360°
   MS-DOS (MicroProse)
2. **Impossible Mission** 90%
   C64 (Epyx)
3. **Tetris** 100%
   Gameboy (Nintendo)

L. Taylor, Amsterdam

Geachte Hoog Spel,

Voor de zoveelste keer kwam ik weer zwaar ontgoocheld uit de spelletjes-winkel. Mijn MS-DOS versie van *Civilization* bleek een bug te bevatten waardoor de muziek niet correct uit mijn Pro Audio Spectrum 16, noch de nieuwe Soundblaster kwam. Intussen bleek dit probleem door de fabrikant opgelost te zijn en alle Amerikanen mochten naar de winkel om hun versie gratis te ruilen. Ondanks al mijn vorige slechte ervaringen op dit gebied ging ik het toch nog maar eens proberen. In de winkel kreeg ik al direct lik op stuk: "Sorry, de invoerder vertikt het de versies te ruilen, veel te duur, dat kan alleen maar in Amerika...."
Een paar maanden voordien had ik een vriend uiteindelijk overtuigd te stoppen met het illegaal kopiëren van software. Blij en vrolijk (toen nog wel) trok hij naar de winkel, kocht *Ultima VII* en vergastte zichzelf op een spel vol fouten, dat - hoe raad je het! - niet omruilbaar bleek voor een foutvrije versie. De enige oplossing bleek (een dure en niet gewenste) *Forge of Virtue* te kopen, dat een nieuwere versie van *Ultima VII* bevat. Daar stond ik dan met mijn goede raad: "Eerlijk duurt het langst!"
In de spelletjeswereld klopt dit inderdaad: "Hoe eerlijker je bent, hoe langer (= vaak nooit) het duurt vóór je een correct werkende versie hebt."
Het ergste is nog wel dat het meer regel dan uitzondering begint te worden. Hoe langer hoe meer spellen bevatten belangrijke fouten, die het uitspelen ervan verhinderen. Aan de buitenkant van de doos kun je niet eens zien welke versie van het spel erin zit. Het koppen van spelletjes begint een loterij te worden. *Prijs hebben* betekent hier dat je weer eens twee- à drieduizend Belgische Franken in de vuilbak hebt gegooid. Ik ben benieuwd wat de uitvluchten van de heren en dames invoerders zullen zijn: "Te duur, te moeilijk, te..."
Zijn jullie werkelijk zo idioot? Vraag voor mijn part tien procent meer maar lever dan wel een vlekkeloze service. Als dit zo door gaat dan torpederen jullie je eigen industrie. Ik zie hoe langer hoe meer klanten met een ontevreden gezicht de winkels uitbenen. Kijk naar jullie collega's van de professionele software. Alhoewel het daar ook niet allemaal koek en ei is, bestaat er toch al zoiets als "service na de aanschaf" (zie MicroSoft en andere).
En jullie winkeliers, ik begrijp niet hoe jullie zulke voorwaarden van je invoerder aanvaarden? Ooit al gehoord van een winkelier die TV's verkoopt met werkend beeld maar zonder geluid (sorry meneer, maar alleen Amerikanen krijgen het geluid erbij) of boeken die maar half volledig blijken te zijn (het spijt ons mevrouw, maar Europeanen moeten de tweede helft er maar zelf bij verzinnen)? In de spelletjes-industrie vindt men zoiets absurds blijkbaar heel normaal.
Heel dit gedoe gaat zo stilaan mijn petje te boven (en dan draag ik nog niet eens een pet).
Mij lijkt de enige oplossing voorlopig alleen wat oudere programma's te kopen, de dingen uit de oude doos. Die zijn bovendien vaak goedkoper. Alleen vrees ik dat anderen meer en meer, net als vroeger, de goedkoopste oplossing zullen kiezen: illegale kopieën...

Een ondanks alles toch nog steeds enthousiast spelletjesfanaat,

Patrick Wouters, Langdorp (België)

Patrick, het lijkt mij de normaalste zaak van de wereld dat een importeur problemen bij een spel verhelpt, of althans daartoe bereid is. En voorzover mij bekend zijn er wel degelijk spel-importeurs die regelingen daartoe hebben.
*Wat de professionele wereld betreft, moet ik je helaas toch wel wat teleurstellen. Alhoewel veelal inderdaad (ver)nieuwde versies verkregen kunnen worden moet je daar **altijd** voor betalen. En dan kan het soms om behoorlijk hoge bedragen gaan, afhankelijk van de versie waarom het gaat. Je hebt dus gelijk als je stelt dat je inderdaad kunt opwaarderen, maar zelfs een nieuwe versie verkrijgen omdat de jouwe bewezen problemen bezit gebeurt in de professionele wereld absoluut **niet** kosteloos. Iets wat eigenlijk wel zou moeten.*

*Zoals het er naar uitziet redeneert de software wereld (professioneel & spelletjes) als volgt: Bij god's gratie mag je dit wonderbare produkt kopen. Hier heb je het, betaal er maar (fors) voor. We garanderen echter niet dat het foutloos werkt. Blijken er inderdaad problemen mee te zijn of fouten in te zitten dan is dat **jouw** probleem.*
*En in de professionele wereld is dan de volgende opmerking: **Daar willen we best wel wat aan doen, maar dan moet je wel betalen**.*
Kortom, ongeveer te vergelijken met een auto kopen, deze thuis afgeleverd krijgen en vervolgens ontdekken dat de motor defect is. Een nieuwe motor mag je vervolgens voor de helft van de nieuwprijs van de auto alsnog aanschaffen. Totdat het volgende defect blijkt....

Ik zal alle importeurs in Nederland en België (professioneel en spelletjes) eens aanschrijven en vragen wat hun opstelling inzake het bovenstaande is. Hopelijk de volgende keer wat antwoorden.

Hou de postbus gevuld!



SEEING IS BELIEVING



Stunning in-game graphics will test your courage and will-power to the limit..... even at a top speed of 328 km/h, you don't miss a single detail of the frontline battlefield.



So realistic you'll feel the G-force of the 360 m/m vertical rate of climb. Amazing graphics out-shine fractal geography for accuracy and speed.



You'll need to program your laser range-finder/designator at a moment's notice and consult the aided target detection/clas-sification system to elminate mistakes - and the enemy.



You're at the controls of the most powerful flying machine ever divised.. in the most powerful PC flight sim ever created... do you have the skill and the sheer nerve to play your part in the theatre of conflict and complete your mission?

"The most sophisticated flying machine the world has ever seen." That was Boeing Sikorsky's brief from the US Army.

The response? The Multimission RAH-66 Comanche.

In seconds this high-tech helicopter converts from a stealthy scout into a lethal gunship. It's the most sophisticated rotor craft devised. And it's going to revolutionise the face of modern warface.

To simulate this 21st century military marvel, NovaLogic have now developed a state of the art software technique called Voxelspace™.

Voxelspace performs **ONE** million 3-D calculations per second. That's 500 times faster and 500 times more detailed than its nearest rival, giving authentic topographical detail down to the smallest boulder.

Thanks to Voxelspace and satellite mapping data, low altitude approaches are amazingly real as you weave between mountain peaks before swooping down to hug the valley floor on the final lap of your mission.

You've also have an awesome array of fire-power lined up on your 6 internal universal missile rails - including a choice of Hellfire or Stinger missiles or 70mm rockets - plus a 3-barrel 4,000 rounds-per-min turreted cannon.

This flight simulation is as near to sitting at the command seat of the world's most technologically advanced flying machine as you can go without a top priority pass and permission from the President.

* Smoothest, richest terrain graphics ever seen in a real-time simulation.

* Unequalled speed and manoeuvrability matches exactly the performance characteristics of the new RAH-66 Comanche.

* One minute learning curve.

* Superbly realistic sound effects and dramatic musical score.

Leverbaar voor PC & Compatibles.
Minimale systeemconfiguratie: 386 25Mhz, VGA, 4MB RAM, hard disk. Ondersteunt AdLib, Roland en Soundblaster.
Thrustmaster joystick aanbevolen.

Distributie Nederland & België: HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem
Tel: 023-311241 Fax: 023-318488

NOVA LOGIC™



Comanche™ Maximum Overkill™. The ultra-advanced flight sim of an ultra-sophisticated flying machine. ***NOTHING ELSE DARES TO COME CLOSE.***



WEL EENS OP 'N DINOSAURUS NAAR DE STERREN GELIFT?

Dat kan alleen in Super Mario World. Daar rol je van het ene zinderende avontuur in het andere in 7 werelden met 96 nivo's. De wereld van Super Mario ligt voor 149,- aan je voeten. Voor 399,- heb je de komplete Super Mario World Set met 2 controllers. Plus de SUPER NES, waarmee je nog veel meer fantastische ervaringen opdoet.

Zoals in **STREETFIGHTER II**, waarin je voor **249,-** acht geslepen straatvechters naar je vuist zet.

Of in **F-ZERO**, waar **149,-** je eigenaar maakt van een supersonisch racemonster, bestuurd door schatrijke topcoureurs met een tic.

THE LEGEND OF ZELDA koppelt je voor **149,-** aan Link, die je de fijne kneepjes van de Magie bijbrengt.

En voor **149,-** sta je ingeschreven bij de **SUPER TENNIS** club, waar uitsluitend wereldsterren lid van mogen zijn.

DE SUPER NES MAAKT ALLES MOGELIJK

Met dit sensationele 16-bits videogamesysteem van Nintendo verleg jij je eigen grenzen. Driedimensionale beelden in 32.768 kleuren en digitale geluidseffekten in superstereo maken van SUPER NES videogames schitterende speelfilms, die jij regisseert of waarin jij heldenrollen speelt, soms gewapend met de fantastische **SUPER SCOPE.** Door superieure infrarood technieken vuur je trefzeker uit alle standen op je TV-scherm en raak je alle doelwitten, die de bijbehorende SUPER SCOPE cassette voor je neerzet. **249,-**





Alles in The World Of Nintendo heeft power en geeft power. In sport, avontuur en aktie onder hoogspanning.

Je staat er middenin met een NES Control Deck (v.a. 159,-), een SUPER NES (v.a. 299,-) of een Game Boy (199,-).

NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER.

Prijswijzigingen voorbehouden